平成8年12月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第11巻第26号通巻185号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

December 15. 1996 No.185



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



バーリトゥード攻略!!
わくわく7/レイストーム
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
蒼穹紅蓮隊/ウォーザード
ダンシングアイ/対戦とっかえだま
ウェーブランナー　ほか

パンクラスの鈴木みのる製作協力

鉄拳3

キャラ別徹底攻略

X-MEN vs. ストリートファイター
サムライスピリッツ天草降臨
バーチャファイター3

DEAD OR ALIVE/ストリートファイターEX
AM2研新作レースゲーム

1996
12.15
毎月15日・30日発売
500yen

チェックを入れろ!!
TATAレコード・ベスト4。

もちろん、豪華アレンジャー陣によるアレンジバージョンも収録!

脳細胞に響く強烈なインパクト。このサウンドに勝てるか!?

3Dポリゴンを駆使した本格的対戦格闘ゲームの「音空間」を完全アルバム化! ZUNTATAのYack.(メタルブラック、カイザーナックル)による無機質なデジタルとメロウなアコースティックの融合が生み出すミラクル・サウンドが聴く者のハートを揺さぶる。今回は知る人ぞ知る細江慎治氏を迎えてのアレンジバージョンも収録!

11.29 In Store



価格2,500円(税込)　ファイターズインパクト　ZTTL-0003

1.first Impact (Atraction Demo) 2.Angel Beat (Silene's STAGE) 3.Dead Lock (Yukiwo's STAGE) 4.Scoop (VS Play Select) 5.Major flight (Hornet's STAGE) 6.古都 -Koto- (Kaede's STAGE) 7.Sunny (Mark's STAGE) 8.Be Cool (Sanson's STAGE) 9.Net surfer (For not use) 10.Away Game (Shiroh's STAGE) 11.Human complex (Bernhard's STAGE) 12.Blues (Loop STAGE) 13.宣告ーBreak outー(Prologue) 14.道 ーRoadー(Main Theme) 15.人別帖 ーBeyond the earthー(Solo Play Select) 16.対時 ーValetー(First Visitor) 17.旅路 ーRegretー(B.G.M.1) 18.夢弾 ーChaseー(B.G.M.2) 19.凶影 ーMagicー(Dr.Wiz) 20.共鳴 ーDeliriumー (Faraha) 21.光と闇 ーCurseー (Barazock) 22.想舞灯 ーGoneー(Ending) 23.夢枕 ーO.Z.ー(Name Entry) 24.Second Impact (Light Arrange) 25.道 ーRoadー(Shadow Arrange)

1.BURNING STORM ("BURN" THEME) 2.FALLEN ANGEL ("EMILIO"THEME) 3.LUNATIC CROW ("BRAD" THEME) 4. CARRY AWAY ! ("SONIA" THEME) 5. 封魔の調 ("GENMA" THEME) 6. REVENGER ("GATES" THEME) 7. BIRDIE BIRDIE ! ("WENDY" THEME) 8. ASIAN LABYRINTH ("WONG" THEME) 9. FREEZING POINT ("KEITH" THEME) 10. LAST IMPACT(FINAL STAGE BGM) 11. SELECT 12. CONTINUE 13. NAME ENTRY（未使用曲）14.慟哭-DEMO#1- 15.動乱-DEMO#2- 16.疑惑-DEMO#3- 17.抱擁-DEMO#4- 18.終焉-DEMO#5- 19. HEAR I AM BURNING NOW -PSYCHIC FORCE IMAGE SONG-

価格2,500円(税込)　サイキックフォース ーオリジナルサウンドトラックスー　ZTTL-0004



11.29 In Store

サイキックフォース命。ディープなファンに直球勝負!!

ZUNTATAレコード第1弾「サイキックフォース・アーケードサウンドトラックス」に続き、プレイステーション版が早くもアルバム化!ゲーム中のストーリーモード内で使用されているアレンジBGMと、プレイステーション版オリジナルBGM5曲を完全収録。さらに、オープニングアニメの原画をCDブックレットで公開!

11.29 ON SALE!!

各レコード店で予約する際は、下記のことを伝えてください。

1.販　売　元　「SME・インターメディア」
2.タイトル名　(例:「ファイターズインパクト」)
3.規格番号　(例:ファイターズインパクトなら「ZTTL-0003」)
4.アーティスト名　「ズンタタ」

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATAホームページ」へGET ACCESS!!

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

TAITO

ブレイクする前に、世紀末を震わすZUN

人気爆発タイトーのゲーム・オリジナルBGMの全曲収録は

サイキッカーのパワーに、否応なしに巻き込まれる・・・!

超人気の対戦アクションゲーム、待望のアルバム化! HAGGY(ZUNTATA)によるアーケード版オリジナルサウンドに加え、幾見雅博氏(コカコーラ、HONDA等のCM音楽で活躍)によるボーカルアレンジと、"最強最悪のユニット"「J.A.M.」によるダンスアレンジを収録。さらに、S.E.&VOICE集も未使用音源を加え聴き応え充分!

In Store now



価格2,500円(税込)

サイキックフォース —アーケードサウンドトラックス—

ZTTL-0001

1. ホ・シ・イ -"CARRY AWAY!" Arrange Version- 2. FIRE & ICE (ATRACT DEMO BGM) 3. SELECT 4. BURNING STORM ("BURN" THEME) 5. FALLEN ANGEL ("EMILIO" THEME) 6. LUNATIC CROW ("BRAD" THEME) 7. CARRY AWAY! ("SONIA" THEME) 8. 封魔の調 ("GENMA" THEME) 9. REVENGER ("GATES" THEME) 10. BIRDIE BIRDIE! ("WENDY" THEME) 11. ASIAN LABYRINTH ("WONG" THEME) 12. FREEZING POINT ("KEITH" THEME) 13. LAST IMPACT (FINAL STAGE BGM) 14. BURNING SCAPE (ENDING) 15. CONTINUE 16. NAME ENTRY 17. PSYCHIC FORCE SOUND SCAPE 18. THE KING OF DARKNESS FORCE -"ASIAN LABYRINTH" J.A.M. MIX-

1.CYCLOID (ATRACT DEMO) 2.ORIGIN (THROW A COIN) 3.OOPARTS (PLAYER SELECT) - full take 4.GEOMETRIC CITY (AREA1) 5.AQUARIUM (AREA2) 6.MUDDLING THROUGH (AREA3) 7.JUGGLER (BOSS1) 8.CATHARSIS (AREA4) 9.LUMINESCENCE (AREA5) - full take 10.METAPHAR (BOSS2) - full take 11.TOXOPLASMA (AREA6) 12.SLAUGHTER HOUR (AREA7) 13.MOLECULAR CLOCK (BOSS3) 14.HARD NUMBER (STAGE CLEAR) 15.HEART LAND (AREA8) 16.INTOLERANCE (LAST BOSS) 17.CERAMIC HEART (ENDING STAFF ROLL) 18.ENDLESS STAIRS (NAME ENTRY) 19.DEAD AIR (GAME OVER) 20.AQUARIUM (HAISHIMA ARRANGE) 21.TOXOPLASMA (HAISHIMA ARRANGE) 22.Coeur de Ceramique (PIANO & QUARTET ARRANGE) 23.INTOLERANCE (ORCHESTRA ARRANGE)

価格2,500円(税込)

レイストーム

ZTTL-0002



In Store now

もうひとつのレイストームが、今、起動する・・・!

次世代シューティング・サウンドがついに登場! 前作「レイフォース」から引き続きTAMAYO(ZUNTATA)作曲によるオリジナルBGM全曲に加え、葩島邦明氏(CX系「NIGHT HEAD」、「世にも奇妙な物語」音楽)によるアレンジバージョンをカバー。さらにフルオーケストラによるシンフォニックアレンジバージョンも収録。

NOW ON SALE!!

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996

一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー募集中!
お問い合せ先
045(593)7100

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元
(株)タイトー 販売元(株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

さらに上を目指して…今、動き出す!

鉄拳3 TEKKEN

アーケードでの人気はもちろん、プレステ版『鉄拳2』の普及率から見て、国民的と言っても過言ではない超人気格闘ゲームのシリーズ第3弾!その第1報をお届けしよう!

担当:アディオスToshi

開発写真提供:㈱ナムコ

鉄拳シリーズの速報を書くのは2度目だが、鉄拳1から2が登場するまでの期間と比べると、今回2〜3の間は確かに長かった。

しかし「待った」という印象はない。鉄拳2がアーケードに登場し、コンシューマーに移植。このプレステ版鉄拳2の内容が(待っていない人にはすまないが)目を見張るほど良かったものだからプレイヤー人気は再然。そして何よりも、今でもアーケードで高インカムを叩き出しているのだから…。

よって熱烈なファンからすれば「もう続編が出るの?」と言いたいぐらいだろう。

だけど、まだ出ません。今まさに一刻も早い発売を実現すべく、ナムコ開発陣が奮闘中だ。

では今回の記事は何なのかと言うと…。開発初期段階のキャラの動きを決める上で重重な、モーションキャプチャーの模様を、演じている人のプロフィールと併せてお伝えしようと思う。

と、その前に恐らく3でも踏襲されるであろう、鉄拳ならではの特徴を解説。この機会に初めて鉄拳に触れようと思う人は、ぜひ読んでくれ。

特筆すべきその自由度の高さ

鉄拳を最初にプレイしたとき、キャラに個人の性格がよく出るゲームだと思った。例えば、平八には風神拳と崩拳という、鉄拳界屈指の2大中段技がある。僕個人としては崩拳が入るなら風神拳を使ったほうがいいと思うのだが、人によっては崩拳を主戦武器として使い、事実強い。

つまり悪く言えば〝適当なゲーム〟と言えなくもないが、ここまで人気が出てるからには〝凝り固まった定石のない、自由度の高いゲーム〟と、良いほうに解釈せざる得ない。

自由度という点において、さらに一役買っているのが無限フィールド。リングアウトもなければ端もないので(問題点がまったくないわけではないが)追い込まれた際の畏縮がなく、攻撃的なゲーム展開を望むことができる。

システムについて言えば、やはり10連コンボが特徴的。

今でこそ、ボタンの組み合わせとタイミングによって技が多くつながる、というシステムを採用しているゲームは少なくないが、ポリゴン格闘では鉄拳が先駆者。

特に2になってからは、それに分岐が設けられ、返し技(当て身技)とリンクしてどこで止めて、どこで潰すかといった攻防が楽しい。

最後に、鉄拳のプレステ版にはストーリーが完全に把握できるエンディングがあり、アーケードにも忠実に受け継がれるのが通例。

中心は何と言ってもカズヤと平八の骨肉の争い。2の最後は、再び平八が敗れたように見える(使用キャラによって違う)が、またしても復活なるか?

その辺りにも期待して、できるだけ早期の登場を願いつつ待っていてくれ。

では、冒頭でも書いたとおり、キャプチャーしている格闘家のプロフィールを、開発陣のコメントを添えてお送りしよう。

中国拳法 青木嘉教(あおきよしお)

「伍形拳」「酔い仙拳」「蛇形拳」「八卦掌」「蟷螂拳」「鷹爪翻子拳」「通背拳」「形意拳」を使いこなす中国拳法の達人。「鉄拳3」において、最初にキャプチャーした格闘技。

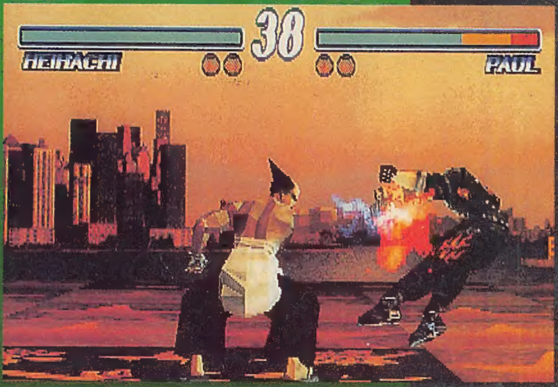
モーションスタッフの世取山が青木氏に技をオーダーするが、技名があまりにも難解。でも青木氏は親切丁寧、中国拳法の歴史から基礎から、すべてを我々に伝授してくれた。

中国拳法独特の動きのため、途中キャプチャー用のコードが絡まったりして難航した撮影だったが、何とか終了。

しかしゲームに再現するのが恐ろしく大変な中国拳法、世取山開発員の徹夜は続く…。



中国拳法を使う新キャラがいるという事か?



平八、カズヤに対して、ボールは準主役。今回も…?



鉄拳2になって多彩なサマーが加わったロウとジャック2。

※上の画面写真は「鉄拳2」のものです。

期待の新作目白押し！ BIG TITLEに誘われて



テコンドー 黄秀一（ファン・スイル）

第8回世界テコンドー選手権大会ライト級　優勝
第9回世界テコンドー選手権大会ミドル級　3位
第4回全日本テコンドー選手権大会ミドル級　優勝
第5回全日本テコンドー選手権大会ライト級　準優勝

…黄選手は強いだけでなく「型」競技でも優勝を重ねているだけに、とにかく技が綺麗かつ華麗だった。

鉄拳3開発メンバーでテコンドーの大会を観戦した時、開発陣一同この黄選手に魅せられてしまった。

テコンドー経験のあるスタッフが胴着を着込んで対決に挑んだが、準備体操中の軽い蹴りで他の開発スタッフもろともノックアウト！恐るべし、ファン・スイル！







この技を「3」で使える日は…もうすぐ!!





パンクラス 鈴木みのる

言わずと知れた、パンクラスの鈴木みのる選手。

とにかく驚いたのは鈴木選手の技の数。どんな体勢からでも、豊富なバリエーションで関節技を決めることができる。実際プロレス好きが多い開発スタッフも、あまりの奥深さにしばし呆然としてしまった。

ここでもスタッフの1人が鈴木選手に挑んだが、絞められること数回、キメられること数回を繰り返すうち、オトされてしまう（実話）。

それを皮切りに、その場にいたキャプチャーチーム、開発スタッフが次々とオトされてしまった。

とにかく、キャプチャー終了後開発陣一同「殺されるかと思った…」（実話）。



カポエラ マルーセロ・ペリーラ

カポエラと聞いて足ばかり使うのか?と想像していたが、頭は使うわ手は使うわもう全身攻撃。さらに「投げ」や「絞め」も披露してもらった。

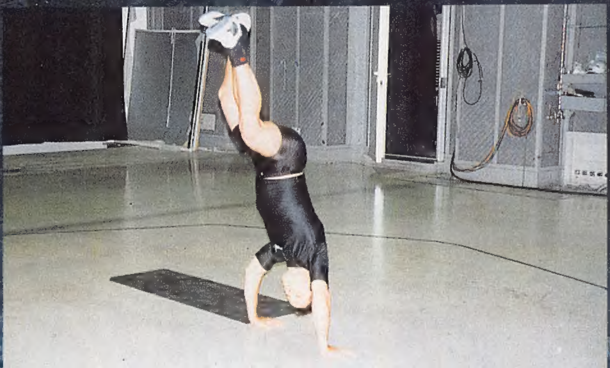
キャプチャー時にとにかく苦労したのは言葉の問題。ポルトガル訛りの英語を喋るマルーセロ選手と関西弁の新宿平八（企画）、この2人の間に会話が成立するはずがない！

しかし、そこはカポエラマスターのマルーセロ選手、言葉より動き。次々と持ち技を連発。

とにかくもう体操選手のような身のこなしで、スタッフ一同拍手喝采！

こうしてキャプチャーは無事終了。さて、その動きはゲーム中で、どのように反映されていくのであろうか…？







本気でいくよ

サムライスピリッツ 天草降臨™

さらなる盛り上がりを見せるサムスピ。天草降臨戦線の長期化はもはや必至だ。気合いを入れていきましょ！

サムスピ教信者：珈琲　ふりーく

今号は前号で扱った連続斬り入り込みと怒り爆発システムの応用編だ。前号のおさらいも重ねつついってみよう。

連続斬り入り込み

連続斬り入り込みとはC+D同時押しで出る技のことである。この連続斬り入り込みがヒットすると原則として、

・AAA
・ABC
・BBC
・レバー→AABBCCABCCCC（14連斬）

という連続斬りを入れることができる。AAAとABCに関しては、入力が簡単というメリットしか見つかっておらずBBC、もしくは14連斬を狙っていくことになるだろう。BBCと14連斬をくらべると格段に14連斬のほうが重要度が高いので14連斬からみてみよう。

14連斬

14連斬を入れるメリットは2つある。1つ目はマイキャラの怒りゲージがMAXになること。自分で怒りゲージを溜める手段が非常に限られる天草降臨での重要度は高い。



やはり怒りゲージがMAXになるのはおいしい。

2つ目は大ダメージを与えられること。14連斬は単体でもAAAやABC、BBCよりもダメージが大きい。その上14連斬を途中でキャンセルして必殺技を入れることが可能だ。キャンセルできる個所はキャラによって異なるが、レバー→AABBCCABCまでは入れてしまって、ここからキャンセルできる場所を探してみよう。14連斬をそのまま入れるより、キャンセル必殺技の連続技を入れたほうがダメージが大きい場合が多いぞ。ただし途中で14連斬をキャンセルしてしまうと、怒りゲージは増えないのでダメージをとるか怒りをとるか難しい。ダメージが格段にアップするのならば！というところである。

というわけで14連斬からのキャンセルは、怒りゲージMAX時に狙ってキャンセル武器飛ばし必殺技を入れたい。武器飛ばし必殺技が連続技にならないキャラは仕方ないとして、なるキャラはどんどん狙っていったほうがよいだろう。1回目の14連斬で怒りゲージMAX状態になって、2回目の14連斬キャンセル武器飛ばし必殺技で体力をごっそり奪う、という流れで闘えればvery goodだ。



14連斬の途中で、



キャンセル武器飛ばし！

BBCで浮かせて…

なぜここでBBCなのか？連続斬り入り込みからは14連斬入れてりゃいいんじゃないか？ごもっとも。ほとんどのキャラがそうなのだが、中にはそうでないキャラも存在する。

BBCを入れるメリットは2つ。1つ目はリーチの長さだ。連続斬り入り込みをぎりぎり届くぐらいの間合いで当てると、後に続く連続斬りがすかってしまうキャラは多い。そんな時にBBCならば届く、という場合があるのだ。右京などはその典型といえる。

2つ目のメリットは、BBC独特の連続技が存在する点だ。BBCの最後のCはダウン技だが、キャンセルがかかる。そして恐るべきことにBBCでふっとんだ相手には、やられ判定が残っているのだ。すなわち！BBCのCにキャンセルをかけるとふっとんだ相手に連続技を入れることができるわけだ。羅刹リムルルのBBCキャンセルプシ

カムイ　エムシ（トィトイ）や、羅刹骸羅のBBCキャンセル仁王爆震殺などはその好例である。もちろん武器飛ばし以外の必殺技でもOKなので、是非とも連続技で使いたい技があったらためしてみよう。思いがけない発見があるかもしれないぞ。

ただしガルフォードだけはエフェクトがかかっているためか、BBCのCにキャンセルがかからないので注意しよう。



BBCのCに、



キャンセルルプシ　カムイ　エムシ（トィトイ）。



このあたりで拾えるぞ。



なぜかキャンセルがかからないガルフォードのBBC。

怒り爆発

怒り爆発とは、怒りゲージMAXとは別系統の怒りシステムである。怒り爆発は1試合中に1回、ゲージ量に関係なく行うことができる。なんと、くらいキャンセルでも出すことが可能だ。痛い連続技が確定した時（例えば14連斬からの武器とばし）などの回避手段にも使えるわけだ。



やばい！くらいキャンセルするしか。

怒り爆発中は怒りゲージMAX状態の効果（攻撃力がアップし、武器飛ばし必殺技が使える）に加えて、ABC同時押しによる連ね斬りと、BCD同時押しによる一閃が使えるようになる。怒り爆発によって怒っていられる時間は、マイキャラの体力が少ないほど長くなる傾向にある。特に体力ゲージが赤くなると怒っていられる時間が大幅に長くなるので、これを目安にするとよいだろう。

連ね斬りで超連続技だ

連ね斬りは怒り爆発時のゲージをある一定量消費して出せる特殊な必殺技である。

連ね斬りは連続技として非常に使いやすい。通常技キャンセルや防御崩しなどから簡単に入れることができ、連ね斬りからも通常技やキャンセル必殺技が入る。

連ね斬りキャンセル武器飛ばし必殺技だって可能だ。この場合、連ね斬りでゲージを使い切った時でもキャンセル武器飛ばし必殺技がでる。体力の少ない時に怒り爆発すれば連ね斬りは3回使えるから、防御崩し→連ね斬り→中斬りキャンセル連ね斬り→中斬りキャンセル連ね斬りキャンセル武器飛ばし必殺技、なんて必殺技も成立する。連ね斬り単体のダメージは少ないけどここまでつながると、とんでもないダメージになるのだ。

この連ね斬り、実は残りゲージがある間にABCを追加入力（連打可）することにより段数が上がる。3回ほど追加入力することにより、連ね斬りフィニッシュ!?といった感じの技で締めくくられる。ただしこのフィニッシュには問題があり、2回までの追加入力ならば有効なのだが、フィニッシュまで出してしまうとゲージそのものが消えてしまう上にキャンセルがかからなくなってしまうため、損してしまう。注意しよう。



連ね斬りキャンセルならゲージが消えていても、



武器飛ばし必殺技がでる。つなげやすいしウハウハだ。



普通はここでおわってしまう連ね斬り。ここでABC！



ここまでつながる。さらにABC同時押しをすると、



こんな技が！良い子はここでやめるのだ。



さらにABCでフィニッシュ発動。あーあ。

まさに一閃

一閃はヒットしようが、ガードされようが怒り爆発によるゲージを一瞬で消費してしまう大博打技だ。その分ダメージも大きくなっており、体力ゲージを一本前後もっていってしまう。前後と書いたのは、一閃のダメージは怒り爆発によるゲージの残量に比例しているためだ。

一閃を決めるシチュエーションとしては、一閃の発生スピードを利用して技をガードした後の返し技や、防御崩しから入れていくとよいだろう。連ね斬りから入れる手もあるが、これは一閃のダメージに補正がかかってしまうため損な選択である。



防御崩しから、



一閃。簡単！連ね斬り武器飛ばしもいいけど、できないキャラもいるらしい…。

蒼月

強い必殺技でテクニカルに闘え

※印は世界を楽しむためのものなので攻略とは関係ないぞ。あしからず。

担当：演出を楽しめ！P・鈴木



美しく魅せて勝つ

掟によっては弟も殺しに向かう、シビアな追い忍、蒼月。（何かを考えてはいるようだが…）

彼の性格にひかれた人も多いだろう。そう、ここはサムライの世界。ただ闘うだけではなく、「いかに美しく相手を倒すか」を考えつつ攻略をしようと思う。他のゲームの攻略とは一味違うぞ。

まずは修羅、羅刹ともに共通である通常技の紹介から始めよう。

●立ち・しゃがみ小斬り

刀を抜かずに手刀を繰り出す。技の出はそれほど早くはないが、相手を牽制するには十分な能力だ。

相手と密着戦をしたときに使っていくのが主となる。足払いとともに多用していこう。

※刀ばかり使っていると刃がこぼれてしまう。刀を大切に扱うためにこの手刀が必要になるわけだ。また、刀を抜いたり差したりするのは時間がかかるし、何よりみっともないので中・大斬りと交互に混ぜたりしないほうが忍者らしいだろう。

●立ち・しゃがみ中斬り

リーチが長く、発生も早い。蒼月の主戦力となる技だ。他のキャラの小斬りくらいの早さで蒼月は中斬りを放てる。相手にとっては相当脅威となるはず。また、スキも無いに等しく、反撃をうけることはまずないといっていい。間合いに入ったらとりあえず中斬りを出す、といった戦法でもそこそこ闘える。

※見た目に居合斬りっぽい技なので、乱発すると価値が落ちてしまうだろう。リーチの長さを極限まで利用し、ギリギリ相手に届くぐらいの間合いから一発一発を重く出せば忍者らしい。相手に斬りが当たったら一回刀を収めて刀をいたわってやるべきだ。

●しゃがみ大斬り

相当なリーチを誇る下段技。相手のリーチ外からその大斬りを出せば、もしガードされてしまっても反撃を受けにくい。サムスピでは有効な下段技が少ないキャラが多いので、この大斬りはとても重要な技だ。間合いギリギリから出していけば相手はくらいやすいはず。しかも当たるとダメージが大きく、相手は下ガードを固める。そこへ攻めていくのがいいサイクルといえるだろう。

※刀のリーチを最大限に生かした技のため、本人、刀ともにダメージが大きい技のはずである。相手に刀で受け止められてしまった場合は衝撃もかなりのものだろう。忍者らしく相手の一瞬のスキを見逃さずに必中させていく必要があるはずだ。



こんなにリーチがある下段を持つ蒼月。姿勢も低くなるぞ。

●立ち大斬り

一見すると必殺技のような技で、一瞬のうちに相手の懐に潜り込み、一閃。ダメージも高く、突進中は下段技（特に飛び道具、水月刀など）を無効化していくことができるので狙う場面は多いだろう。人間の目ではまず反応できないスピードなのだが、さすがにガードされると反撃を受けてしまうぞ。

※忍者らしい突進技。すれ違いざまに相手を斬るイメージを持って使おう。相手と間合いをじりじり詰め合っているときに仕掛けるとまさに忍だ。だがもし相手に捕まってしまった場合は死を覚悟しよう。潔さが必要だ。

●各種蹴り技

テクニカルに闘いたい人はすべての技を、そうでない人は↘のスライディングを使おう。かなり滑るぞ。スキも大斬りよりは小さい。↘の足払いもたまには使おう。

※やはり刀を抜きたくないときに使うことになる。小斬りからの連係で使っていこう。斬るだけが忍者ではないぞ。

ニュートラルDを使えるようになればかなりかっこいいぞ。

特殊な攻撃を使いこなす

通常技以外にも使うべき（美しい）技はあるぞ。簡単に見ていこう。

ダッシュ攻撃。蒼月には立ち大斬りがあるのであまり使われることはないが、ダッシュDは下段でスキも小さい。

※美しさから考えるとダッシュ中斬りが良い。走ってから刀を抜く姿は見る価値があるだろう。相手にヒットさせた場合はそのまま刀を使って攻めよう。

B+Cの中段攻撃は、蒼月が少しジャンプするので、下方向への攻撃は無効となる。リーチは短いものの、強力な下段攻撃を持つ蒼月には有効な攻撃手段だ。ジャンプ攻撃や小斬りの後などに、タイミング良く出してみよう。着地の硬直を減らすことができる。

※この技を美しく見せる場面はやはりとどめだ。下に突いて相手を倒すのは初代サムスピからの決まりのはずだぞ。

そしてジャンプ攻撃。サムライの世界では跳びこむことはあまりないのだが、蒼月（特に羅刹）は跳んでも何ら問題なく攻められる。

攻撃範囲からすれば大斬りが良いだろう。出るのが遅めなので、心もち早めにボタンを押すようにしよう。

対空として使えるのが、忍者の定番といえる中斬り。相手が跳んだのを見てからでも十分斬りにいくことができる。蒼月に対して跳び込んでくる相手は多いので対空はマスターしておこう。



忍者といえば対空にジャンプ中斬りと相場は決まっている。

※斬りの流れを考えた場合、地上で小斬りを出すのであれば刀を抜いたりせずに足で跳び込むのが筋であろう。刀をここぞというときにまでとっておいて勝負をかけてバッサリ大斬り。これがロマンだ。

これまで紹介してきた技を間合いに合わせて出していこう。おそらく、小→小→中や中→中→跳び込み、小→中→大というものになってくるはずだ。自分なりのコンビネーションを組み立ててサムライの世界に浸ろう。斬っても斬られてもサムライは楽しむべきなのだ。

タイプ別戦法で勝つ

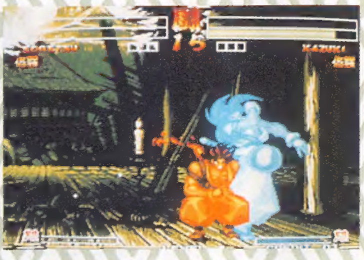
タイプ別の必殺技を利用した戦略を考えていく。通常の斬り合いの中に混ぜていこう。

修羅

↓↘→＋斬りで出すことができる水玉は攻撃判定を持つまでは長いのだが、この水玉を地上にいる相手に当てるとその後大斬りや水柱などで追いうちを入れることができる。中斬りキャンセルなどから出していこう。

水玉を連発していると、相手に跳び込まれることが多くなってくるはず。そこで出番となるのが、→↓↘＋斬りで出る水柱。ノーマル時にはガード後反撃されてしまうが、怒りゲージが溜まった状態では多段ヒットし、適当に出しているだけで相手は近寄り難くなる。連発することでガリガリ体力を削ることもできるぞ。基本的に小で使えば対空にもなってくれる。

水玉での攻めをより効果的にするために使う技はテレポート。水玉を撃った後に相手の後ろにワープして相手の焦りを誘う。ここから水玉を利用してダッシュから攻めていける。中斬りで相手を水玉のほうへ押したりもできるぞ。



水玉を置いてのワープで相手の動きを制限する。



水玉を後ろに置いといて、正面から相手を斬る。



相手はのけぞり、後ろにある水玉に当たり、さらによろめく。



相手の位置に合わせて水柱を立てる。まだ応用できるかも。

これらの3つの技を使って連係を組み立ててみよう。

軸となる立ち中斬りの戻りモーションをキャンセルして、水玉か水柱を放つ。これにより、相手はうかつに跳べない。ここでは水玉を出すのが本命である。うまく水玉を出すことに成功したら、ダッシュをしてプレッシャーをかけていったり、ジャンプからの攻めを展開したり、ワープで相手を惑わせていったりしよう。怒りMAX時には水玉で削りにいくのも効果的だ。水玉を出すことに成功したら、強気に攻めていくことが肝心だぞ。

うまく事が運べばの話だが、相手の後に水玉を出し、正面から斬り、相手はのけぞり水玉にヒット、さらに水柱で追い打ちにいくこともできる。きれいなので狙っていこう。

羅刹

地上必殺技が豊富な修羅に対し、羅刹は空中の必殺技が揃っている。空中戦なら他キャラに負けそうもない。地上・空中ともに出せる飛び道具は、削り技として使う。怒りMAX時の削り能力はかなり高いといえるだろう。その代わり、相手に跳ばれてしまうと危険なものがある。

ジャンプ後、相手を空から襲うつかみ技は、めくりを狙っていくことで強力な技になる。空中で軌道を変えられる技は重要だ。うまく水泡で間合いを調整して使っていこう。なお空中にいる相手をつかんでもダメージはないぞ。

そして羅刹蒼月の目玉の技が、自分の外側に水のバリアを張る技。この水泡を張っている間はガードをすることができる。さらにこの後ジャンプをすることも可能だ。蒼月は三角跳びをすることができるので、かなりの高度まで上昇することが可能になる。ボタンによって水泡を張っている時間を変えられるので、うまく使い分けていこう。水泡を張った後でも、技を出すことは可能だ（水泡は除く）。

さっそく空中からの連係を考えよう。



相手を追い詰めて三角跳び。ここで蒼月は逆を向く。



相手を跳び越えてから水玉。出した後相手方向へ跳ぶ。



間合いを調整してからつかみにいく。特に斬りでも構わない。



めくりでつかむことに成功。相手はいつ攻撃してくるか緊張。

まずジャンプ、水泡を張る。この後、前に再びジャンプ、間合いを見てめくりでつかみにいっても良いし、そのまま落下、中・大斬りを出してもいい。相手が反撃してくると思った場合はバックジャンプして飛び道具を出そう。

空中で出す技は中段であるということを利用して、➡⬇⬋⬅と入力し、ジャンプと同時に水泡を出すのもおもしろい。この後落下すると見切りにくく、攻めにつなげられる。前方ジャンプしてつかみにいっても効果は高い。

他にも相手を跳び越えてから水泡、バックジャンプで再び戻り、斬りにいったりすると忍者らしい攻めができる。

美しく動きたい場合は、相手を画面端まで追いやり、相手方向の壁へ跳び三角跳びを行う。相手を跳び越えたら水泡を出し、再び相手方向へ跳ぶ。間合いを計ってめくりつかみを成功させよう。この左右へ跳び（飛び）回る姿を見れば感動する人も多いはず。相手に負けを認めさせてから倒そう。納得がいく勝ちを心がけて闘えば、サムライワールドを堪能できるぞ。

最後に武器飛ばし技の説明を入れよう。

修羅の技は乱舞系の技で、14連撃の12撃目をキャンセルして出せば間合いにもよるがつなげられる。出は早いので相手の技のスキにも入れていけるぞ。

羅刹の技は主に対空として使う。判定は強いが出きらないと斬られてしまう。

蒼月は怒るとかなり強い。また怒っている時間も長いので、14連撃を決められるチャンスは逃さないようにしよう。

風間火月

蒼月に捕まったら危険

気合と読みで地上戦をものにすれば勝ち。

担当：借金



技解説 修羅モード

火月が対戦で使っていく必殺技、通常技を解説していこう。通常技に関しては修羅、羅刹共通なのでどちらを使用する人も読んでほしい。

焦熱魂は火月が使う飛び道具。出るまでが遅く連続技にはならないが、焦熱魂のスピードはかなり速い。中間距離で反撃を恐れずに出しまくれば相手は跳び込んできてくれる。

災炎と組み合わせることが可能で、それぞれボタンによってダメージが変わる（詳しくは災炎を参照）。災炎が3つついている状態で焦熱魂＋Dと災炎最大で焦熱魂を出すと、火月が吹っ飛ぶほど強力な飛び道具を放つ。



災炎最大時の焦熱魂は火月が吹っ飛ぶため相打ち狙いがいける。

大爆殺は相手をつかんで炎で燃やしてしまう技。つかむといっても投げではないので当然ガードはできる。

大爆殺も災炎と組み合せることができ、災炎付きで大爆殺を決めるとかなりいいダメージになる。

また、大爆殺は災炎付きでコマンドを入力してもヒットしなければ炎が消えないので少しお得。

災炎は火月の上空に炎を付ける技で、災炎自体にダメージはなく、他の必殺技と組み合わせることで必殺技のダメージに加算することができるというもので、修羅の火月のキーポイントになる技。

災炎と組み合わせることのできる必殺技は焦熱魂、大爆殺、炎返しの3つ。

その中で焦熱魂、大爆殺の2つは災炎で付けた炎をコマンド＋Bで1つ、Cで2つ、Dで3つと任意に必殺技に組み込む災炎の数を選べることができる。

当然数は多いほど攻撃力が上がりそして使用した炎の数だけ消失、また残った炎は勝ち負けに関係なく次のラウンドに継続して持ち越せるというのも災炎の特徴。負け試合に自爆の他に炎を付けられるだけ付けるというのも火月にとっては戦略の一つになるぞ。



ラウンド終了後に残った災炎は、



次のラウンドにも継続して存在してくれる。

災炎は一度の入力で1つ炎を付けることができ、最大で3つまで付けることができる。

3つ付いてる状態で災炎のコマンドを入力すると、コマンドは受け付けているが炎は増えず火月は戸惑ってしまう。

そして気になる災炎を付けるポイントだが、効率がいいのは大爆殺やダッシュDを決めた後。普段の地上戦中でも相手に隙があればどんどん付けてしまおう。

炎滅は、炎滅を入力したときに火月がいた位置に分身を置き、分身を爆発させる技。

通常炎滅を使うと分身の少し後ろに火月が現れるが炎滅中に跳び込まれたりすると相手の目の前に出てしまうこともある。炎滅の使いどころは対空や反撃を誘うといったところ。

相手と密着で使えばかなり削ることもできるが技に投げられ判定があるので削り目的も命がけ。

炎返しは火月が吹っ飛ばされたときに災炎で付けた炎を相手に飛ばす技。

硬直の長い技に合わせれば確定したダメージをとれるが攻撃力はかなりヘボく災炎を失うことにもったいなさを感じてしまう技でもある。

修羅の武器飛ばし技である暴爆、火炎撃は相手に突進していく豪快な技。

連続斬り入り込みのBBCから最速でキャンセルをかけると連続技になってもくれる頼もしい技。

ガードされると後ろにのけ反ってくれるので反撃は受けにくいがちゃんとくらうぞ。

中距離ではキャンセルがかかり技の出が速い立ち中斬りがメインになってくる。

下中斬りは蒼月のものとモーションが似ているが、出の速さは全然遅い。

そしてこれより近い間合いでは余り使える技がないが、相手の技の出かかりをとりあえず潰したいなら下Aの手刀。優先権が火月にあるなら近中斬りや中段のBCも使っていこう。

ダッシュ攻撃で使えるのは中斬りと蹴り。ダッシュ中斬りはキャンセルがかかるので他のキャラと比べると重宝できる。ダッシュ蹴りは相手を転ばすことができるのが大きい。

あとシステム技であるが防御崩しが火月にとって大ダメージを与えるチャンス。相手の跳び斬りガード後や不意をついてダッシュからなど狙いどころは割と存在する。

画面中央での安定は中斬り。端なら連続斬り入り込みで14連斬が狙える。

防御崩しの硬化が解けた瞬間にダッシュができれば、相手の目の前でダッシュ中斬りを入れられるので連続技が狙える。これは戦力になるのでものにしてほしい。

相手を跳ばすことができれば勝ち

火月は通常技、必殺技共に対空にはかなり恵まれているキャラ。相手を跳び込ませることさえできれば勝利はもらったも同然。ただその跳び込ませるという動作が火月にはかなり大変なのだが…。

相手を跳ばせた時に使う対空はたくさんある。

まず、もっとも使うことになるのが中距離での対空、昇り斜めジャンプ中斬りだ。

横に判定が強く相手がこの技を読んで早出ししていないかぎり落とすことができる。

近距離では昇りジャンプ大斬りと下大斬りも使える。ただし下大斬りは相手のジャンプ攻撃が下方向に強い場合負けることもあるので注意。

相手が跳び込むときに反応できれば空中ガードのない天草降臨では必殺技の炎滅が絶対対空になる。炎滅は相手の技の先でもヒットするので距離に関係なく使っていける。

そして対空で狙っていきたいのが大爆殺だ。

攻撃判定は上にもかなり強く、相手本体のほかに剣も吸い込むようにつかむのでタムタムや狂死郎の跳び込みにも狙えるのが強い。災炎と合わせて使えばダメージも対空技中最強だ。



まずはJ中斬りがメインになる。



相手の跳び込みに合わせれば炎滅がもっとも信頼できる。

狙うは大爆殺

修羅モードの火月の切り札は何といっても大爆殺。

大爆殺単体でのダメージはたいしたことないが、災炎と組み合わせることで恐ろしい必殺技になる。大爆殺の狙いどころは主に3点。相手の技への割り込み、連続技、対空だ。

大爆殺は技が発動すると相手の技を吸い込むといった性質ももっている。そのため相手が技を出すのを読んだときに割り込む形で大爆殺を置いておくのも攻撃力の高さを考えれば使っていくべきといえよう。

ただし、割り込む隙さえない連係もあるので当て身も使っていこう。



災炎が溜まっているときならバクチではない。立派な戦法だ。

連続技として使うなら近中斬りからが使える。ヒット時はそのままキャンセル。

中斬りをガードされたときも相手が技を出してくると読んだら出してしまってもいい。

防御崩しのあとならダッシュ中斬りから決めることができる。

また、連続斬り入り込みのBBCのCが、相手を浮かせる技のため、そこから大爆殺で拾う連続技が最も頼りになるだろう。キャンセル大爆殺に、使う災炎の数は倒せるときなら3つ大放出、残しておきたいときは2つなど状況に応じて使い分けよう。

羅刹モード

必殺技は少ないが…

修羅に比べると非常に安定感に欠けてしまう羅刹火月だが、その分かなり大味な闘いができるのも羅刹の魅力。まずは技の性質を押さえておこう。

愚連脚は、最初のコマンドを入力した後に後ろ＋ボタン、前＋ボタンを交互にタイミング良く押していくことで段数を増やせる技。とはいえ、前と後ろにレバーを連打すれば、勝手に15段までいくので出すことに問題はないだろう。

空中に跳んでいく技ではあるが、上方向に判定が特別強いわけではないので対空として使うならかなりの早出しが要求される。

愚連脚は技の出が速く連続技に組み込むことが可能。近中斬りやダッシュ中斬りから大ダメージを狙おう。



タイミングを気にしないで連打とレバガチャだ。

六道烈火はスライディングスタートの連続入力技で、怒り状態によって段数が変わる技。

ダメージは羅刹中最強でかつ全キャラ中難度は最も高めになっている技。ものにすれば強いが失敗すると最悪の場合大斬りや連続技を無条件で献上してしまうことになる。

六道烈火を決めるに当たって注意する点は2つ。最初のスライディングをガードされると次の入力技が出ないため反撃が確定してしまうことが1つ。問題はこの次。コマンド＋Bで相手をはね上げた後、コマンド＋Cを相手の体の中央で拾わないと最後の斬りが発動しないため相手が起き上がってしまい、連続技を決めたにもかかわらず反撃を受けることになってしまうのだ。

特に端で決めたときの難しさは特別。とはいえ最後の斬りまで決めれば破壊力は抜群。せっかくこんなに減らせる技を持っているのだから使わない手はないぞ。



最後の斬りが発動しないと後は隙だけ。



しかしヒットすればこんなにいいダメージなのだ。

六道烈火の始動であるスライディングは技の出が遅いもののスライディングが完全に出きった時はかなり姿勢が低くなっているので、相手の斬りをすかしながら六道烈火を決めることもできる。リスクはあるが狙っていく価値のある技だ。

また、端などでスライディングがヒットしたはいいが3発目を決めづらい状況の時は、スライディングヒット後に相手がダウンしないのを利用して防御崩しと打撃で2択をかけるのもいい。

炎滅は修羅のそれとほとんど同じ性質で、羅刹の火月にとっては頼もしい対空兵器の1つといえるだろう。昇りジャンプ中斬り、昇りジャンプ大斬りとともに使っていこう。

羅刹の武器飛ばしは炎邪覚醒という対空技。技を発動させた後、火月が少しの間へばってしまうので出すからには必ず当てなければならないが、相手の跳び込みに合わせれば確定するので怒り状態の時は狙っていきたい。

地上戦がきついんだな

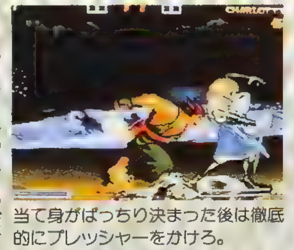
小斬りが存在せず下段を強襲する大斬りが存在せず、使える地上技は中斬りだけと通常技の駒が足りない火月。

修羅のほうは一応飛び道具の焦熱魂や相手の攻撃を読めば大爆殺などで割り込められるが、羅刹はハイリスクな六道烈火しかない。

そして跳び込みは下に強い技がないので、なかなか跳び込むわけにもいかずかなり苦戦は強いられてしまう。システムを最大限利用して闘うぞ。

近距離で小斬りを連発されるだけで反撃ができなくなってしまう。シャルロットやタムタムといったキャラを相手にしているときは、反撃できる技がないので小斬りをガード、ヒットしたときに、当て身を入力して剣を弾きにかかろう。

うまく弾くことができたならその場で斬りを安定したりせずにダッシュで相手の目の前まで近寄り、防御崩しや連続斬り入り込みを狙っていこう。



当て身がばっちり決まった後は徹底的にプレッシャーをかけろ。

相手が小斬り連発モードの時に跳び込んでも、火月は跳び込みが弱いので跳び込んだらそれこそ相手の思うつぼ、跳び込むのは最後の手段だ。

いったん退いて様子を見るのもこの状況ではあり。

ただし、退いたところで戦況が有利になるわけではないぞ。一応間合い外にでられるので跳び込んでくれるなら、炎滅や昇りジャンプ中斬りといった対空で迎撃。地上をにじり寄ってくるなら、技に六道烈火を合わせたり中斬りで応戦するくらいはできる。

厳しいが地上で闘わなければ勝機は見えない。頑張ってチャンスを待とう。

ワンチャンスをものにするための連続技を紹介していこう。

画面中央で防御崩しを決めたときはダッシュ中斬り→愚連脚が一応決まる。たまにすかるのでキャラ限定や密着時のみかも知れないのでその辺はわかり次第紹介しよう。

羅刹の火月が狙うのはズバリ連続斬り入り込み。そのために必要なのは地上で根負けしないことだ。

画面端が近いときなら防御崩しを最優先、相手を端側に投げれば14連斬が連続技に狙える。

相手の跳び込みをガードした後や近距離で技を読んだときには回り込みからの連続斬り入り込みも狙っていける。

また、スライディングヒット後に六道烈火を入れずに狙うのもいい。

連続斬り入り込みがヒットしたときにとりあえず怒って攻撃力を上げたいならば14連斬をそのまま決める。

ダメージをとりにいくなら14連斬の10段目をキャンセルしての愚連脚が強力。

そして勝負をかけるならとっておきの連続技、14連斬の10段目キャンセル六道烈火だ。10段目を最速のタイミングでキャンセルすると、六道烈火は連続技になる。こいつを最後まで決めることができれば破壊力は申し分ない、狙うしか。

最後に修羅、羅刹共通して怒り爆発後はとにかく防御崩しを狙いにいこう。防御崩しさえ決まれば一閃につないで1ゲージは頂戴できる。連ね斬りを咬ませるとコンボ補正で減らなくなることもある。



この技に最速でキャンセルをかければ六道烈火も連続技だ。

タムタム

神の戦士再び!

遠距離での斬り攻撃が強化され、死角のなくなったタムタム。しかし体はでかい。

担当：KAL



遠距離では立ち中斬り!

今回のタムタムは、遠距離の立ち斬り攻撃がほかのキャラに比べて驚異的に長い。リーチは小・中・大と長くなっていき、それにともない空振りしたときの隙も大きくなっている。

本来ならば当然、攻撃力の高い大斬りをメインに使っていきたいところだが、遠距離立ち中斬りと遠距離立ち大斬りのリーチ差はごくわずかで、出るまでのスピードは断然中斬りのほうが早い。

しかも、遠距離立ち大斬りは2段技で、先端部分を当てると2段目が届かなくなってしまう。この「1発しか当たらなかった遠立ち大斬り」と遠立ち中斬りでは、なんと中斬りのほうが威力は上。

さらに大斬りにはかからないキャンセルが遠立ち中斬りにはかかるので、攻撃をどんどんつなげていくのに非常に便利だ。

以上のような理由から、画面の端〜端くらい離れているときには、主に立ち中斬りを使っていくことになる。

先端をかすめるように出ていき、相手が地上でくらい、もしくはガードしたならキャンセル中アハウ・ガブルか小ムーラ・ガブル下段を出していく。羅刹なら当然ムーラ・ムーラを出していく。

中斬りを出したときに相手が跳び込んできていたら、すぐにキャンセル（この場合、空振りキャンセルになる）して、小ムーラ・ガブル上段かムーラ・ムーラの上を出そう。中斬りの隙をなくしつつ、骸骨を対空兵器代わりにするのだ。

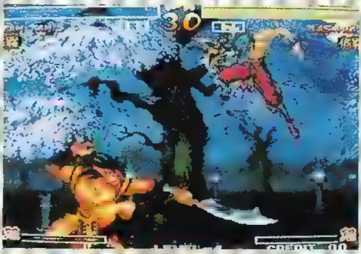
しかしいくらキャンセルがかかるといっても、中斬りのスピードでは長くこの状態を維持することはできない。そこで、わざとキャンセルしないで中斬りを連発したり、小斬りを混ぜ込んでみたり、奇襲をかけてみたりして動きを読まれないようにすることが大切。

奇襲をかけるときは、立ちガード不可能なムーラ・ガブル下段（当然小）を追いかけてダッシュしていき、元祖・サムライスピリッツで猛威を振るった逃げ大斬りを出して立ちかしゃがみか、ガード方向を惑わそう。

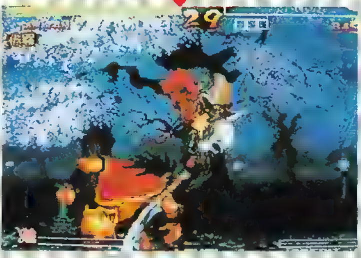
ちなみに逃げ大斬りとはバックジャンプすると同時に大斬りを出すこと。タムタムはジャンプ大斬りが長いおかげで、跳ぶと同時に出せばしゃがみガードしている相手を斬ることができるのだ。

もちろん下段骸骨を追いかけて目の前までいったあと、足払いなどの地上の下段攻撃を出すという選択もあるぞ。

もう少し近くなれば、遠立ち小斬りを代わりに連発していこう。



遠立ち中斬り強えーぜ!…あっ、跳ばれた!



ヤベェ、空キャン骸骨で対空防御。



転がるのが遅い小骸骨を走って追いかけ…、



伝家の宝刀、逃げ大斬りだ!!どっちガードだ!?

まだまだいける、蹴り

初代サムスピでは接近戦の主力技だった立ち蹴り攻撃。身を乗り出してくるタイプの斬り攻撃ならほとんどどんな技でも返せた、伝説的強さの蹴りだ。

今回はさすがにそこまで強くはないが、やはり身を乗り出してくる斬り攻撃に対しては効果が高い。例えば覇王丸の遠立ち中斬りにはやられてしまうが、遠立ち大斬りならつぶすことができる。

なぜこの蹴り技をクローズアップするかというと、中距離より近い間合いでは、タムタムは使える斬り技があまりないからだ。接近戦では小回りの利く技があったほうがいいので、攻撃用の小斬りと合わせて、防御・カウンター用の蹴りは、覚えておいたほうがいい。

小斬り・立ち蹴り以外でへたに斬り攻撃を出すくらいなら、アハウ・ガブル小を出したほうがよほど効果的だ。

ちなみに蹴り攻撃は、レバーをどこにもいれない通常キックがキャンセルかからない。レバーを前に入れて出したときのローキック（下段攻撃、立ちガード不可）がキャンセル可能だ。

ローキック→パグナ・デオスが連続技なので、接近戦ではこれを狙いつつローキック→アハウ・ガブル、小斬り→アウハ・ガブルで『固めのきつい』タムタムをめざそう。

連続技に関して

タムタムのC+D、連続斬り入り込みは、判定は長いが、先端部分を当てて14連を狙うと、2打目からいきなり届かなくなるので遠距離で使うのは意味がない。しかし怒れることはいいことなので、接近戦で狙っていくのはいいだろう。

また、C+D→BBC後の空中連続技は、上段骸骨が当たるだけ。パグナ・デオスも入るが、その後のことを考えるとアハウ・ガブルを出しておくのが良策だ。14連後も同じ（12打目をキャンセル）。

防御崩し後は、突っ張り（前）も引っ張り（後ろ）も、しゃがみ大斬りが安定して入る。これは強力だ。



接近戦ではローキックか小斬りを当てたあと…、



キャンセルしてアハウ・ガブルというのがひとつのパターン。

シャルロット

真紅の薔薇はこの世を去りゆくあなたのために…

素早い剣さばきで相手を斬り裂く女性剣士、シャルロット。騎士道精神なら誰にも負けない。

担当：全日本シャルロッ党党首ももやん



重そうな鎧に身を包み、細身の突剣「ラロッシュ」で闘うフランスの女性剣士、シャルロット。初代サムライ、真サムライでは最強クラスにいた彼女だが、今回はどうでしょう…ね。

フランスが生んだ最強の剣士

まずはこの、「シャルロット」と呼ばれるキャラを知らない人のために、簡単に説明してみよう。

シャルロットの武器は、レイピアと呼ばれる細身の剣。この剣はその形状からわかるように、斬るための剣ではなく、突くための剣である。それを扱うシャルロットの基本的な攻撃は当然、突き技が中心になってくる。

通常技では小斬り、中斬りが突き技だ。腕をいっぱいに伸ばして攻撃するので、そのリーチはかなりのもの。また、武器が軽いため（小、中技であるため）、スピードも十分である。中間距離での突き合いならば、そう負けることはないだろう。



長くて速い中斬り。対戦で基本となる技だ。

大斬りは、斬り技だが、地上で使っていくことは少ないだろう。力いっぱい振るので、出るまでが遅く、外したときの隙が大きいからだ。大斬りが本領を発揮するのは、ジャンプから攻めるときだろう。ジャンプ大斬りは非常に下方向に強く、めくることも容易にできるようになっているからだ。

しかし、横方向に弱いため、空中戦となると滅法弱くなってしまうので注意。ジャンプを使ってくる相手には、ほかの攻撃も使ってみよう。



めくるように当てることができる、ジャンプ大斬り。跳び込むときはこれで。

死を呼ぶ七芒星 修羅シャルロット

修羅のシャルロットは、真サムライを知っている人ならば、馴染み深い技ばかりだ。だが、微妙に変化があるので、簡単に説明しておこう。

●パワーグラデーション

垂直に上昇しながら攻撃を出す、対空系の技。弱強の違いは高さと、ヒット数。弱から、2、4、5斬となっている。攻撃自体、無敵というわけではないが、攻撃判定はかなり強いので、先読みで出す分には十分強力な対空技となる。

●スプラッシュファーント

剣を連打しながら突き進んでいく必殺技。攻撃力はかなりのもので、修羅シャルロットの主武器となるであろう。ガードされても間合いが離れるため、反撃を受けにくいのが最高の利点だ。

●トライスラッシュ

三角形を空で作り、相手に飛ばす、飛び道具系必殺技。弱強の違いは、スピードと飛距離。ちなみに、画面端まで届くのは強スラッシュのみ。

コマンド入力後、ボタンを押し続けることによって、発射のタイミングを遅らせることができるので、うまくつかって相手を撹乱しよう。



発射のタイミングを調整できる、トライスラッシュ。

●スプラッシュグラデーション

空に七芒星を描いて、相手を斬り刻む武器飛ばし必殺技。出るまでは遅めだが、攻撃判定が残るために、使い方によっては当てやすい技と言えるだろう。相手のジャンプなどに合わせられるようになると、かなり使えるぞ。

水晶の薔薇は美しく散る… 羅刹シャルロット

攻守のバランスが取れているのが修羅とすれば、羅刹は攻撃を重視した形と言えるだろう。

●パワーグラデーション

修羅のものとなんら変化はない。使い方もやはり、先読み対空と言った感じだ。

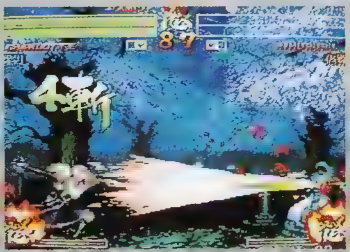
●リオンランセ

スライディングで滑り込み、相手を投げる技。最初のスライディングが下段になっており、これがヒットすれば投げになる。奇襲として使うと有効かも。

●バイオネットラージュ

まとめた闘気を一気に突き出す必殺技。出るまでは遅いが、一瞬にして画面端まで届くので、飛び道具のように使うことができるぞ。

怒りゲージ点灯中は、多段ヒットするようになり、かなりのダメージを与えるようになる。羅刹シャルロットのメイン攻撃となるだろう。



怒りゲージ点灯中ならば、最高で8斬になる。バイオネットラージュ。

●クリスタルローズ

相手を斬り刻みながらバラを描く、美しく強力な武器飛ばし必殺技。技の出が速いので、連続技として使うことも可能だが、攻撃判定が一瞬しか出ないので、直接当てるのは難しいだろう。うまく連続技に組み込んでいくしか、当てるチャンスはないだろう。



連続技になるうえ、凄まじい攻撃力をもつ、水晶の薔薇。



柳生十兵衛

ひよっこめが〜!

安定の修羅かバクチの羅刹か…君ならどっち？

担当：柳生CHU兵衛

念願の復活を果たした十兵衛。昔からのファンの人は勿論、使いやすい上にマニアックな技もあるので、まさに初心者から上級者まで使ってほしいキャラクターだ。
では早速、紹介しよう。

修羅・羅刹共通技を覚えるのじゃ〜!

まずは対戦で使い勝手のいい通常技からいくぞ。

●中斬り

ここで言う中斬りは一応遠・近距離、しゃがみ・ジャンプ・立ちのすべてを含む。
中斬りは真サムライで柳生を使っていた人にとってはほとんど一緒なので違和感なく使っていける技だ。


今回もお世話になります中斬りさん。

知らない人のために説明すると、地上の中斬りはリーチがあり、キャンセルもかかる（空振りでも）とても使い勝手のいい技なのである。ジャンプ中斬りは判定が強いので空対空でその強さを発揮する。
基本的に地上中斬りにキャンセルをかけるのは水月刀だが、修羅なら二ツ角羅刀や絶水月刀、羅刹なら心眼刀にしたりして相手の意表を突こう。

●しゃがみキック（レバー斜め前下）

…この技は下段の2段攻撃になっていて、この2段目が十兵衛唯一の相手をダウンさせることができる下段技だ。
さらに、1段目にキャンセルをかけることもできるので、2発目を出したくない時はキャンセルをかけよう。
次は特殊な技と共通必殺技だ。

●中段攻撃（B+C）

…この技のいいところは、後ろに小ジャンプしつつ中段の攻撃が出せるということ。
だいたい1キャラ分離した間合いから使えば相当リーチのある攻撃を持つ相手じゃない限りは、ガードされても、まず反撃を受けない。ついでに小ジャンプをしているので下段技をすかしつつきめることもできるぞ。

●連続斬り入り込み（C+D）

…リーチはまあまあごく普通といったところ。きめ辛いともきめ易いとも言えないのだが、ぜひ狙っていきたい…いや、狙わなくてはならない攻撃だ。ここからの連続ボタン入力をマスターしよう。



14連斬は途中でキャンセルしてでも可。

●水月刀

…ダメージは小さいものの、出の速さ隙のなさ共に優秀で前記の中斬りから気軽にキャンセルして出していける。
また羅刹の場合は怒りゲージがMAXになると、水月刀がパワーアップし攻撃力が上がるぞ。
ではここから流派別にみてみよう。

修羅

まず、修羅にしかない技を紹介しよう。

●二ツ角羅刀

…強弱の移動距離に極端な差がつき、弱だと出が早いが2キャラ分ぐらいしか走らず、中が画面ズームアップ時の1画面分ぐらい、強は相手に当たるか画面端まで走る。そして相手に当たるか画面端までいくと上昇し始める。強の時のみ⬇Cで追い打ちが可能。
この追い打ちは相手にガードされても出るので、悪あがきで落下するタイミングをずらし、いつものタイミングで反撃しようとする相手の攻撃を回避することができるぞ。

●八相発破

…弱と中の差はあまりないが強の八相発破はかなり上方向にまで突くようになった。
この技のコマンドはレバー➡と斬り連打とあるが、特殊な入力により2回ボタンを押すだけで出すことができるようになる。
その方法はまずキャンセルできる通常斬りをレバーを前に入れながら出す。そしてレバーを入れっぱなしでキャンセルポイントでもう一度同じボタンを押すと…あら不思議、すぐに出たでしょ。しゃがみ弱・中斬りでも⬇A➡A（中斬りはそれぞれB）と入力してやれば、すぐに出すことができる。覚えておこう。


レバーを入れつつ技を出し…、

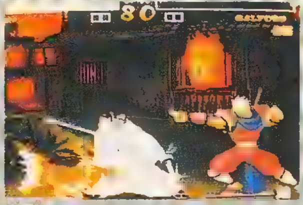

もう一度ポンと押して出来上がり。

羅刹

羅刹専用の必殺技を説明しよう。

●柳生　心眼刀

…心眼刀はいわゆる斬りに対する当て身技で、受けの刀に対して相手の斬りが重なると取ることができ、基本的に天羅は対空、相破は中段（しゃがみガード不能技のことではない）、水月は下段に対応している。


水月は足元のやられ判定がなくなるのでこんな使い方もできる。

また心眼刀は通常斬りだけでなく必殺技でも刃の攻撃によるものならば、取ることが可能だ。例を挙げるならば天羅でツバメ返しや烈震斬、水月でパワーグラデーションやアンヌ ムツベ、弧月斬まで取れてしまう。きまれば超破壊力（相手の精神ダメージも）なのでこれは狙うしか…。


昇りツバメをとった日にゃ〜今日から君も当て身ん坊!

●柳生　双月陣

…この技は相手のガードを弾き飛ばしつつ攻撃できる技。
といわれると、一見スゲー使えそうな技と思われがちだが、実は出がとても遅く、さらには相手がガードしていなかったら何の攻撃力も持たないので、相手の反応が遅くない限りきめるのは難しい。


ガードしてないと何も起こらない…。

ちなみに連続入力3回目にしか攻撃力はない。
といったところでスペースがなくなったので、対戦攻略というより対戦での使える技の紹介になってしまったが、この辺で…。

ナコルル

修羅「行きます!」羅刹「おいで!」

読みと判断で勝負する修羅に、機動力を活かした撹乱戦法を得意とする羅刹。どちらもおもしろいぞ。

担当：JPSカラーがお気に入り・ギィ



斬り合い厳禁!

斬り合いにとことん弱くなった、というのが今回のナコルルの最大の特徴。リーチのなさはともかく、技の出があまりにも遅いのだ。

だいたい小斬りは他キャラの中斬り、中斬りは他キャラの大斬りクラスだ。また、大斬りはともかく、遠中斬り、ダッシュ中斬りにキャンセルがかからなくなったため、牽制技として使いにくくなったのが痛い。



鷹掴まり、狼乗りの回避性能も格段に上がった。利用すべし。

しかし、修羅・羅刹それぞれの必殺技はパワーアップしているので、必殺技メインで闘っていくことになる。

それでも使える通常技は少なくはない。修羅、羅刹共通で使える技を並べてみると、

●**遠距離立ち中斬り**

牽制には使えなくなったがリーチが長く、威力が高いので反撃技として優秀。近距離で大斬りなどをガードした後などたいてい決まるぞ。防御崩しの後もこれが（修羅は小アンヌが）ベストだ。

また、キャンセルはかからなくとも、中斬りヒット後なら安全に鷹掴まり、狼乗りやシチカプエトゥを使えるぞ。

●**連牙脚（レバー➡+D）**

とにかく技の出は全キャラ全技中最速、一発でダウンが奪えるので近距離での乱戦時に非常に使える。というか近付かれたら、連牙脚か防御崩しくらいしか攻撃手段がない。防御崩しや、小技が使いたくなったらこれを使っていこう。



隙なく早い下段攻撃。威力も大斬りクラスだ。反応&読み重視。

●**ジャンプ大斬り**

威力は多少下がったものの、昇りで対空に、下りで跳び込みにとオールマイティーに使っていけるのは相変わらず。

昇り斬りは空中ガードがなくなったので空対空に効果的。跳び込みに使う場合、基本的にジャンプ大斬り→バックダッシュは1セットと考えておこう。

くらい硬直、ガード硬直ともに短いうえに、ナコルルの技の出が遅いため、連続技どころか固めることすらできないためだ。バックダッシュのかわりに鷹掴まり、または狼乗りというのも重要かつ効果的だ。

●**カムイフムケスァ**

1発で相手をダウンさせることができるが、基本的にガードさせることを目的に跳び込むのに使う。

というのもこの技、ガードさせたときのガード硬直が非常に高く、着地後こちらが先に動けるという貴重な技なのだ。

ジャンプ上昇中に出せばしゃがみガード可能になってしまうが攻撃判定出っぱなしで跳び込むことができるぞ。

14連斬、どう使う?

14連斬をはじめとする連続攻撃の始点となる「連続斬り入り込み（以下C+D）」だが、ナコルルのものは、リーチも短く、出の早さもたいていのキャラの大斬りなみに遅いため狙えるのは防御崩しで壁に押しつけたときくらい。

肝心の14連斬だが、ナコルルのものは入力が難しめ。6斬目→7斬目が出にくく、7斬目→8斬目が連続技になりにくい。これを防ぐにはC+D➡AABBCCCAABC…といったふうに、部分的に余分に押すと楽なのでは?

この14連斬は11斬目、または12斬目にキャンセルをかけることが可能で、修羅ならアンヌムツベ、レラ ムツベ、カムイムツベが連続技に、修羅、羅刹共通で大アペフチカムイリムセが入る。特に修羅の怒り中はアンヌ ムツベ、カムイ ムツベが多段ヒットするようになるので狙っていこう。

修羅、羅刹の説明にはいる前に、ちょいと補足を。

ナコルルが鷹、または狼に乗ったとき、攻撃はAまたはBボタンで横斬り、Cボタンで縦斬りになる。そこで、とりあえず表記の統一をするとともに、それぞれの性能を表にまとめておいたのでチェックしよう。

修羅の基本

アンヌ ムツベ、シチカプエトゥ、カムイ ムツベの大幅なパワーアップがうれしい。

遠距離でシチカプエトゥで牽制しつつ、隙を見て中アンヌ、またはカムイ ムツベをたたき込む、というのが基本だ。

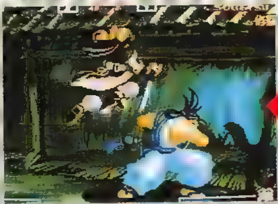
使い分けは上方向に強い攻撃に対しては中アンヌを、下方向に強い攻撃に対してはカムイ ムツベを使っていこう。

さらに、シチカプエトゥがヒットすればどんなに離れていてもダッシュして接近、C+Dからの14連斬が決まる。

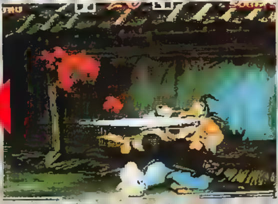
このとき、ちょっとしたコツが必要で、ダッシュで近づいたら相手の少し手前でレバーを⬅➡と入れ、そのまま少し歩いてからC+Dだ。

残念ながら武器飛ばし技のエレルシカムイリムセは大幅にパワーダウン。近くでシチカプエトゥを当てたときくらいしか、連続技にはならない。

一応、飛び道具などに合わせる、といった使い方は可能だ。



振り向かずにジャンプ。背後からなので強力な連続技が可能だ。



狼斬りキャンセルダッシュで裏に回り、D押しっぱなしでレバーを上に入れると、

羅刹の基本

アンヌと投げを失った羅刹ナコはとりあえずシクルゥに乗らなければ話にならない。

基本となる動きは、ダッシュ、ジャンプ、メル シキテ。

ダッシュからは裏回り、またはダッシュ狼斬を狙い、ジャンプからはガード不能のジャンプ縦狼斬またはイメルシキテ。Dボタンの「狼降り」も2段ジャンプと考えると非常に使える。

また、すべての狼乗り攻撃（ダッシュ攻撃除く）は必殺技はもちろん、ダッシュでもキャンセル可能で様々な連続技、撹乱戦法が可能になっている。この辺の戦法、連続技はかなり込み入ったことができるので次号以降、詳しく説明していこう。

また、メル シキテ、カント シキテ、イメルシキテから分離攻撃が連続技になるが、安定して決まるのは以下の組み合わせだ。

●メル シキテ↓➡方向分離

●カント シキテ↓⬅方向分離

●イメル シキテ↓⬅方向分離

また、怒り中にはメルシキテが最大12斬、カント シキテが最大5斬ヒットするようになる。焦らずに十分にヒットしてから分離攻撃に移ろう。

ママハハ掴まり時	表記	キャンセル	威力	判定
AorB	横鷹斬		B	中段
C	縦鷹斬		B	中段

シクルゥ乗り時	表記	キャンセル	威力	判定
AorB	横狼斬		B	通常
しゃがみAorB	屈横狼斬		B	通常
C	縦狼斬	○	A	通常
しゃがみC	下段狼斬		B	下段
ジャンプAorB	ジャンプ横狼斬	○	0／A	中段
ジャンプC	ジャンプ縦狼斬	○	A	ガード不能
ダッシュ斬り	ダッシュ狼斬	×	A	通常
B+C	狼不意打ち	×	A	中段

キャンセル：○はキャンセル可能、×はキャンセル不可。
威力：Aは遠立ち中斬りクラス、Bは近立ち中斬りクラス。
判定：中段はしゃがみガード不可、下段は立ちガード不可、通常はどちらも可。

緋雨閑丸

画面端で鬼となれ!

狙いはズバリ防御崩し。状況に応じて入れる技を考えよう。

担当：瑞珠　ふりーく



接近しなきゃ始まらない

閑丸が得意とする間合いは、通常技が近距離になっている間合いだ。この間合いでとりあえずは、防御崩しを狙い、相手が暴れるようだったら近距離立ち中斬りでおとなしくさせるという形で攻めよう。

どう接近するか

自分から接近する手段としてはダッシュと跳び込みがメインとなる。

ダッシュからはダイレクトで防御崩しにいったり、ダッシュAやダッシュDを出したりするとよいだろう。ダッシュDにはキャンセルがかかるため、ダッシュDをガードしてから反撃してくる相手には、円殺陣や五月雨斬りなどでダッシュDにキャンセルをかけるとよい。

跳び込み技はジャンプ大斬りかジャンプ中斬りを使うと良い。大斬りはダメージが大きく、中斬りは発生が早いというメリットを持つ。どちらの技もあまり深めには跳び込まないようにしつつ、打点を下げて相手の防御崩しをくらわないようにしよう。

自分から接近するのがつらい場合は、相手が接近してくるのを待つのも手だ。遠距離立ち小斬り、小霧雨刃、しゃがみ大斬りといったところを使って嫌がらせを行い、跳び込みを誘うのだ。

閑丸の対空技は主にジャンプ中斬りを使うとよい。相手のジャンプをくぐれる時は五月雨斬りを使ってもよいだろう。対空技が間に合わない時はジャンプ攻撃をガードしてから防御崩しを狙おう。相手が防御崩しを警戒して着地後ジャンプする時は梅雨円殺陣で落としてやろう。

防御崩しから何を入れるか!?

防御崩しからは基本的にダッシュDからレバー上の追い打ちを入れる。しゃがみ大斬りも悪くないが、ガードされてしまうことも多い。

他キャラの防御崩しに比べてダメージが少なめなのはしかたがないだろう。ただし画面端を背にしている時に引っぱりの防御崩しが入った時は夢を見ることができる。近距離立ち大斬り→しゃがみ大斬り→追い打ちというとんでもない必殺技が入るのだ。近距離立ち大斬りは気合をいれて連打すれば、ぎりぎり防御崩しから入ってくれる。そこからしゃがみ大斬りがそのまま入ってなぜか相手がダウンする（しないキャラもいる）ので、そこに追い打ちを入れておこう。これで相手の体力の3分の1を奪えるのだ。怒り爆発していれば近距離立ち大斬りから一閃が入って相手の体力の4分の3を奪えたりする。これは背中くらいである必要はない。

マイキャラが羅刹ならば、画面端に相手を押しつけるように防御崩しをすれば、近距離立ち中斬りキャンセル雨流裂殺刃が入って大ダメージを狙える。

夢ついでに現時点での閑丸の最大級ダメージ連続技をのせておこう。

●近立ち大斬り→連ね斬り→近立ち中斬りキャンセル連ね斬り→近立ち中斬りキャンセル連ね斬りキャンセル雨流裂殺刃（体力が残り少ない時に怒り爆発してすぐの状態）



防御崩しからは、



ダッシュDを入れて、滑りきったところで、



レバー上の追い打ち。ぎりぎり届くぞ。



画面端の引っぱり防御崩しからは、



近立ち大斬りを入れ（タイミングはシビア）、



そのまましゃがみ大斬り。



近距離立ち中斬りから

発生の早い近距離立ち中斬りは接近戦の主力ではあるが、ガードされると少ないながらも隙があるし、ヒットしてもあまりダメージを見込めない。そのため近距離立ち中斬りは中梅雨円殺陣、もしくは五月雨斬りでキャンセルしておくことをおすすめする。中斬りがヒットすれば連続技になるし、ガードされても、ガードされた瞬間にコマンドが完成していればキャンセルはかかってくれる。中斬りに反撃しようとしてきた相手を返り討ちにできるぞ。キャンセルがばれてきたらキャンセルをひかえて様子を見るようにしよう。

そして追い打ちまで入れる。この減り、くせになりそう。

以上大まかな閑丸の狙いについて書いてみた。もちろんこれ以外にも使っていくべき技はたくさんある。新技の雷雨はガードされると隙だらけだが、ヒットすれば前ジャンプ大斬りより減る。跳び込んだ時相手が硬直していればとっさに小雨→雷雨とす手もある。バックダッシュ小雨から狙ってみるのも面白いぞ。

最後にお遊びネタを一つ。連続斬り入り込み（C＋D）からC→C→Dと押してみよう。キミが求めていた閑丸に会えるかもしれない。



「ごめんなさい」。あの技があればこんな苦労は…。

服部半蔵

抜け忍?知らぬ!

足が速い半蔵、機動力を生かし相手を固め決め手はやっぱりモズ落としだ。

担当:スーさん

すべてのシリーズを通して皆勤出場の半蔵。培われてきた剣技、忍術を駆使して闘っていくぞ。

使える通常技、必殺技

●立ちA
相変わらず技の出が速くヒットガードに関係なくキャンセルがかかる。爆炎龍につなげたりしてガンガン押していこう。

●下A
攻撃判定が強く、キャンセルもかかるため、接近戦の要ともいえる技。相手の技を止めたり牽制に用いよう。

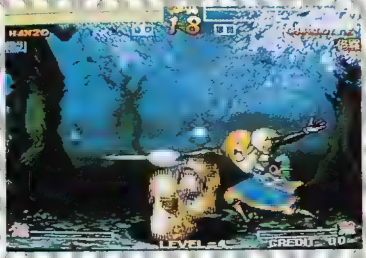
●遠距離立ちC
真サム時代の回転斬りに戻ってしまった。2段技なのだが出が遅く、ガードされると確実に反撃を受けてしまう。

●立ちD
上方向に判定が強く、対空としても使っている技。下方向にリーチの長い跳び込み斬りを持っていないキャラには使っていける。また立ちDはキャンセルが可能。

●ジャンプA
今までのシリーズでは安定した対空だったジャンプBの判定が上にズレたため今回は横に判定が長いAで撃墜していこう。

●爆炎龍
前号にも書いてあるが、とにかくAの技の発生が速く通常技と組み合わせるとかなり押していける。Cで出すと弾速は速いが技が出るまでと硬直時間が長い。
爆炎龍は怒り状態の時に使うと段数が増えさらに強力になる。

●静音
斬紅郎の時と同様、相手に



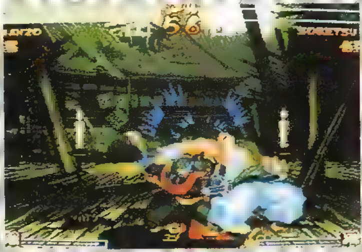
羅刹の要、見事に決まるとっても気持ちいいぞ。

攻めのターンが移ったときや相手の割り込みに合わせて使い、斬りや突きをすかす技。接近戦で使えば相手の技の隙にモズ落としや連続斬り入り込みが狙えるので戦力になる。

●身代わりの術=鬼
ダメージ中に入力して反撃する技、鬼。小斬りや中斬りに合わせてもガードが間に合ってしまい反撃をくらったりしてしまうので、大斬りに合わせるのが理想だが大斬りがくる状況はほとんどない。
狙い目は防御崩し絡みの連続技に大斬りが使えるキャラだ。

●烈風手裏剣
Aで出すと1ヒット、Cなら3ヒットする。ジャンプ中以外にダッシュCの技発動前やバックダッシュ中にも出すことができる。

●モズ落とし
通常とダッシュ中で2種類あり、ダッシュ中のモズはダメージが低い。ダッシュからモズにいくとき、一度止まって通常モズを出すのがポイント。
今回のモズは、押すボタンによってつかむまでの時間が異なる。Aで出せば入力とほぼ同時につかむことができ、Cだとつかむまでの時間が長いがその分破壊力は抜群。勝負をかけるときにはCモズだ。



破壊力抜群のCモズ落とし。ここぞの時に狙いたい。

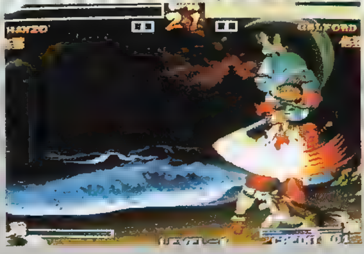
●爆炎微塵隠れ
羅刹半蔵のモズ落とし。決めた後はしばらく姿をくらます。修羅と違いボタンによる技の変化は見られない。

●封じ手 微塵隠れ
今回はキャンセルでつながらず、ガードされると反撃は必至なので相手の跳び込みに合わせるなど必ず当てるように出すのが肝心。

●封じ手 毒龍
これも前作と比べ、出が遅くなってしまい使いにくくなった。判定は中段なのでしゃがみ攻撃などからの連携は一応可能。

基本戦法は…

前述したA、下A、爆炎龍が基本戦法になってくる。
中距離でお互いの剣が当たる間合いはAをメインに牽制、うまく相手の動きを止めた後に相手の反撃を読んだらさらにAで押していったり爆炎龍などで攻めていく。
爆炎龍を放った後、相手が跳ぶかどうかだけは常に頭に入れておき跳び込んできたならば迷わず昇りジャンプA。地上で固まるようならダッシュからラッシュをかける。
このときに使う技はモズ、C+D、ダッシュD、ダッシュCといったところ。ダッシュDは相手にヒットすればダウンを奪う下段技。ダッシュCは相手の近くで使えばめくりガードになる。だがガードされると反撃は免れない。



相手にとってかなりガードしづらい。ガンガン使え。

他にもまたAに戻したり、不意打ち、回り込みなど幅広い攻めで相手を翻弄し中距離を制していくぞ。



とにかく強い下A。コイツで相手を動けなくしよう。

密着ではAに加えて下Aも使える。判定の強さを武器に相手を固め、キャンセル爆炎龍でさらに攻める。

相手の反撃には連続斬り入り込み、回り込み、ガードを読んだらモズ落とし、端なら防御崩しも狙っていこう。
連続斬り入り込みを決めるチャンスは意外と多い。半蔵のスピードを生かし、相手の跳び込みをくぐったときや爆炎龍を追いかけた後など、常にモズと同様のタイミングで狙うのが理想。
端に相手を防御崩しで投げたときは連続技として使っていける。うまく回り込んだ後や羅刹なら静音ですかした後なども入り込みチャンスだ。
連続斬り入り込みがヒットしたらまず14連斬を最後まで入れて怒り状態にしよう。極意は怒り状態の2回目から。
半蔵の14連斬は12段目にキャンセルがかかるので、そこから爆炎龍につなげる。ほかにもAモズや13段目からのCモズもいいぞ。また羅刹の場合は12段目の選択に毒龍が加わるので相手がしゃがんでいれば確実にヒットする。



ここでキャンセル爆炎龍。怒ってるとなおいいぞ。

X-MEN VS. STREET FIGHTER

まだまだこれから!



限りなく広がる闘い方の可能性。
それがこのシリーズの魅力だ!

こんな使い方もあった

ハイパーコンボの実戦的使用法

バクチでただ撃つだけではつまらない。頭を使って、いろんなところから狙っていきたいものだ。

担当：X-MEN VS. ストリートファイター研究チーム　代筆：石井ぜんじ

ハイパーコンボは狙って当てる

このゲームではハイパーコンボをいかに決めるかが実に重要だ。強力な攻撃力を誇るので、決めれば大きいし、はずれれば痛い。

だから、ハイパーコンボを運まかせで撃っているだけではもったいない。これでは効率が悪い。

一歩進んで、返し技に使っていくのもいい。だが、それだけでは味気ない。本当にうまい人には、なかなか通用しないだろう。

きちっと相手を崩して連続技からたたきこむのが理想だ。また、意外な、狙える状況をどれだけ数多く知っているかも大事。一見大味に見えるが、ハイパーコンボが決まるかどうかは、決してまぐれではないぞ。

出かかりの無敵を利用する

ハイパーコンボの突進技の中には、出かかりに無敵時間のあるものがある。これによって、技や飛び道具をすり抜けて攻撃できる。

多少の無敵時間があり、走って飛び道具をすり抜けてくれるのはローグのグッドナイトシュガー、千裂脚、J・ヘッドクラッシュ。これらは、出るまでが速いので合わせやすく、使いやすい。

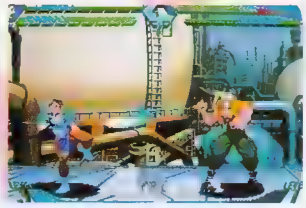
純粋な突進技ではないが、昇龍裂破・滅殺豪昇龍は、最初の横移動中完全無敵。サマーソルトシェルは、カス当たりすると反撃されるものの、上に上がるまでは無敵だ。

出るのが遅いが、突進中に攻撃をくらいにくいのがウルヴァリンのウェポンXと、キャミィのキラービーアサルト。ウェポンXは突進中上半身無敵だし、キラービーアサルトは壁ターンして当たるかはずれるかするまでは完全無敵だ。

この2つの技は、ヨガフレイムなど硬直が長いが、攻撃力のあるものをまとっているタイプの返し技に使える。

だが、技の相性によって、返せる技が異なるので注意が必要だ。例えば、M・テンペストを返す場合、当てたあと自分が無敵になるかどうかが重要。ウェポンX、グッドナイトシュガーはすり抜けて当てれば、確実な返し技となる。

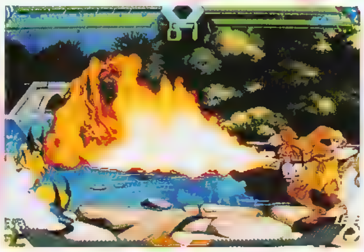
ところが、キラービーアサルト、クロスファイアブリッツ、ウェポンXダッシュはつかまえたあと、ゴミに当たって離れてしまう。しっかり覚えておこう。



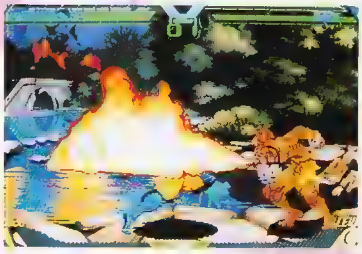
ソニックブームを撃って追いかけてきても…、



千裂脚で一気に貫通。



正面からヨガフレイムを出されても…、



ウェポンXなら余裕ですり抜けていくぞ。

連続技から決める!

出の速いハイパーコンボは、たいてい連続技から狙っていくことができる。ジャンプ攻撃や、ダッシュ小足払い→中足払いから連続技で決めていこう。

反応がよければ、通常技を2回はさめば相手に当たったのを確認してから入力することができる。このように、相手を崩して確実に連続技で使えるようになると、単に出すだけよりずっと効率が上がるだろう。

ハイパーコンボの出の速さにより、中の技、大の技でつながるかが違う。そこを考えて使おう。また、実際には通常技が強かったりダッシュが速いキャラほど、連続技で狙っていきやすいのだ。上下にガードをゆさぶり、2回以上のチェーンから確実に大ダメージを奪うことを考えよう。

闘いの流れに組みこんでいけ!

連続技で使っていくキャラの代表が、ダルシム、春麗だ。

ダルシムはドリルが当たったら、着地で中足払いにつないでヨガインフェルノ。春麗は、ダッシュ小足→中足や、低空ダッシュ大Ⓚが当たったら確認して千裂脚を決める。

ケンは、めくり中Ⓚ→中足払いや、ダッシュ小足→中足払いから昇龍裂破が狙いめ。ゴウキも同様に、滅殺豪昇龍をつないでいける。

リュウは、ケンと違って中足払いから真空波動拳がつながらない。そこで、小足払い→立ち大Ⓟや、レバー入れ中Ⓚにつないでから真空波動拳を使っていこう。


まずダッシュ中足払いを当てる。


ソニックブレイクは連続でつながるぞ。


さらにソニックブレイク。一気に倒せ！

強烈なのがナッシュ。中足払いからソニックブレイクがつながる。ダッシュ中足からいきなり出す場合は確認できないが、うっかり立ちガードしていると中足→ソニックブレイク→ソニックブレイクとつながってしまい、一気に大ダメージとなる。ナッシュの常套手段だ。

ジャガーノートは、チェーンはないがどの技からもつながる。立ち小Ⓟや、ジャンプ小Ⓟから直接J・ヘッドクラッシュがつながってしまうぞ。

ベガは、なかなか攻め立てにくいが、地上・空中共に2段チェーンからサイコクラッシャーがつながる。チャンスを逃さず決めたいところ。

その他にも、バーサーカーバレッジX、グッドナイトシュガーなど、連続技に使えるハイパーコンボはある。しかし、エリアルなど、他の連続技が減る場合は、あえて狙っていかないほうがいい。ダメージバランスを考えて戦法を組み立てていこう。

投げからハイパーコンボ

X-MENシステムならではの、投げからの追い打ち。この追い打ちに、ハイパーコンボを使うのが、確実なハイパーコンボの使い方である。

投げたあと、相手がはずんでいるとき、または落下中に決めると連続技になり、回避できない。これが一番の狙いだ。

着地して、倒れているところに当ててもいい。だがこの場合は、回転起き上がりで回避可能。裏に回られると、確実に反撃されることが多いので、バクチ要素が高い。しかも、倒れているところに当てると、減らないことがほとんどである。

また、投げたあとキャラがどのくらいはずむかは、投げられたキャラクターの重さによる。キャミィ、春麗といった軽いキャラは高くはずむし、セイバートゥース、ジャガーノートといった重いキャラはほとんどはずまない。

このため、投げの種類によってはキャラにより追い打ちができたり、できなかったりすることがある。それがX-MENシステムの面白さの1つと言ってもいいだろう。

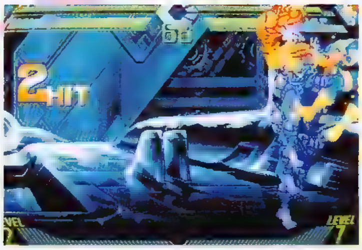
回避できないコンボを狙おう

それでは、まず通常投げから決まるハイパーコンボを見ていってみよう。

まず、ダルシムのつかみ(中Ⓟ投げ)からのヨガインフェルノ。軽いキャラは高くはね上げすぎるため、画面の中央では決まらない。画面の端までヨガインフェルノが届く位置まで押しこんでつかむ必要がある。

また、画面端なら、ヨガストライクがつながる。ダルシムのつかみからのハイパーコンボは、はね上げるため回避不能だ。


つかみから、普通はヨガインフェルノだが…。


画面端なら、ヨガストライクもつながる。これは減るぞ。

ジャガーノートも決めやすい。投げたらすぐJ・ヘッドクラッシュを入力すれば、回避不能。ただ、ウルヴァリン、春麗、キャミィは軽すぎるので、少し待って入力するといい。

画面端の場合は、落ちてくるところに立ち中Ⓟ→キャンセルJ・ヘッドクラッシュが強烈。慣れれば直接当てるより決めやすい。

画面端に少しでもひっかかっていれば、回避不能なのが春麗の千裂脚とナッシュのクロスファイアブリッツ。端に追いこんだら、投げを狙うのが有効な戦法だ。


少し画面端にひっかかっていればよい。


クロスファイヤブリッツは回避できず、ダメージが大きい。

ただ、クロスファイヤブリッツはマグニートー以上に重いキャラには入らない。代わりに、(立ち大Ⓚキャンセル)ソニックブレイク、サマーソルトジャスティスを決めていこう。

その他、サイクロップスは大Ⓟ投げから、軽いキャミィ、春麗、ウルヴァリンにはメガオプティックブラストが入る。メガオプティックは速いので画面端でなくてもいい。他のキャラは回避可能だ。

コマンド投げからも決まるぞ

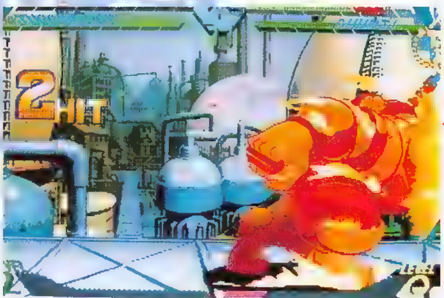
その他に、やや特殊な投げからのハイパーコンボをまとめて紹介しよう。

投げからH・グラビテーションをつなげてハイパーコンボを当てるのがマグニートー。パンチ投げから、上方向へ投げる。そこから大のH・グラビテーションを当て、M・テンペストかM・ショックウェーブを当てよう。マグニートーは投げからの攻撃が驚異の破壊力を持つ。

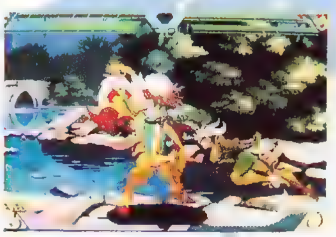
コマンド投げから決まるキャラもいる。ジャガーノートは、画面端ならネイルスラムからヘッドクラッシュが決まる。ネイルスラムからのヘッドクラッシュは、軽いキャミィ、春麗、ウルヴァリンなら画面端でなくともつながる。

ちなみに、ネイルスラムは、空中にいる敵をそのままつかむことができるコマンド投げなので、覚えておこう。ケンの空中竜巻旋風脚を直接つかむことができる。


ジャガーは通常投げなら画面中央でもOK。ネイルスラムは普通は画面端で。


キャミィ、春麗、ウルヴァリンなら、画面中央でもOKだ。

サイクロップスのダッシュ投げ、ネックブリーカードロップもメガオプティックブラストで追い打ち可能。だが、通常投げ同様、軽い3キャラだけしか入らない。



パワードレインをくらったとき、逆側に画面端があるとピンチ。



グッドナイトシュガーがつながるのだ。

逆向きに投げる投げから入るキャラもいる。ウルヴァリンは、重いキャラを除き、中Ⓟ投げ（自分のほうが画面端近く）からバーサーカーバレッジXが入る。

ローグは、パワードレインから、グッドナイトシュガーがつながる。これも逆向きに投げるので、自分が画面端近くにいる必要がある。逆に投げたとき、少し画面端にひっかかれば大丈夫。

さて、その他に、空中投げから決められるキャラがいる。マグニートー、ストーム、セイバートゥースだ。直接空中でつかんでもいいが、エリアルレイヴからも狙っていける。

エリアルから華麗につなごう

エリアルレイヴから直接狙うには、空中から出せるスーパーコンボが必要だ。それを持っているのが、ベガ、リュウ。ベガなら小→中→サイコクラッシャー（その後画面端なら再び小→中→サイコクラッシャーがそのままつながる）とエリアルでつなげよう。

リュウは、浮かせて小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ（1段め）→レバー上中Ⓚ→真空波動拳がつながる。ただ、ダメージ補正がかかり、真空波動拳があまり減らなくなってしまう。実戦的にはエリアルにせず、ジャンプ攻撃やチェーンコンボから、レバー入れ中Ⓚか立ち大Ⓟキャンセルで使っておいたほうがずっと減る。

このように、エリアルレイヴからHIT数を増やすと、ダメージ量が減ってしまい効率が悪い。だが、エリアルから空中で、空中投げにつなぐとより実戦的だ。

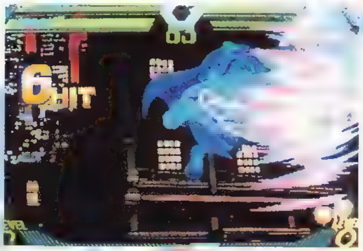
エリアルから空中投げにつないだ場合、HIT表示をつなげなければ補正が解除される。再び大ダメージを与えることができるわけだ。HIT表示がつながってしまうと逆に減らなくなってしまう。

エリアルから空中投げを狙えるのが、前述したセイバートゥース、ストーム、マグニートー。相手を浮かせたら小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟくらいまでエリアルをつなげてから、タイミングよく空中投げにいく。投げが成功したら、セイバートゥースはバーサーカークローX、ストームはライトニングストーム、マグニートーはH・グラビテーションからM・テンペストだ。

特にセイバートゥースは、メインの戦法になる。空中投げを抜けにくい。くらう側としては、できる限り中Ⓟ・大Ⓟなどで投げ返し・投げ抜けを狙っていこう。ストーム、マグニートーはそれに比べるとかなり返されやすい。



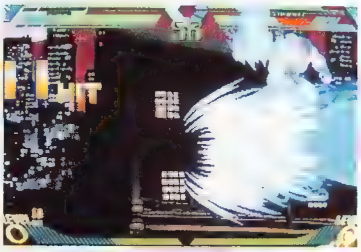
大Ⓟで持ち上げて……



エリアルからサイコクラッシャーだ。



さらに小Ⓟ→中Ⓟをつないで、



空中で2回のサイコ。これは華麗だ！

つなぎ方はいろいろ

その他、特殊なハイパーコンボのつなげ方を紹介していこう。

まず、飛び道具からつながるものがある。ガンビットは、大ギネティックカードからロイヤルフラッシュがつながる。唯一の確実な使い方で、ガンビット使いには重要だ。

ローグは、相手から奪ったアースクェイクパンチやH・グラビテーションなどからグッドナイトシュガーがつながる。画面端なら、グッドナイトシュガーからグッドナイトシュガーをつなげることもできる（回避は可）。

ジャガーノートは、中アースクェイクパンチからJ・ヘッドクラッシュがつながる。ただし、HIT数は少なめ。相手が回転起き上がりをしてきたところに、立ち中Ⓚ→中アースクェイクパンチ→J・ヘッドクラッシュができる。回避されてしまうとつながらないが、大足払いから狙える技もある。グッドナイトシュガー、ロイヤルフラッシュ、ショックウェーブはダメージがそこそこ大きいので、狙っていってもいい。

また、ナッシュのクロスファイヤブリッツは普通倒れている相手を拾えない。だが、なぜかザンギエフだけは倒れていても当たる。大足払いからキャンセルでつなぐことが可能だ。

ただ、ダウン後の追い打ちにハイパーコンボを使う場合、回転起き上がりをすると回避されてしまう。技によっては反撃されてしまうことも多い。ダメージ補正がかかり、あまり減らないことが多いのも確かだ。

特に、昇龍裂破、滅殺豪昇龍、スピンドライブスマッシャーなどは、倒れている相手に追い打ちしても途中で落としてしまう。そこで倒せないと反撃されてしまうので注意しよう。

ハイパーコンボ名	何からつなげるか	備考
メガオプティックブラスト	ネックブリーカードロップから	キャミィ、春麗、ウルヴァリンは回避不可
ライトニングストーム	空中投げから	エリアルから狙える
バーサーカーバレッジX	連続技から	（自分が画面端で）投げからつながる
ウェポンX		突進中上半身無敵
ロイヤルフラッシュ	大ギネティックカード	大足払いから回避されなければつながる
グッドナイトシュガー	パワードレイン、連続技など	奪った飛び道具からつながる
ヴァーサーカークローX	空中投げから	エリアルから狙える
J・ヘッドクラッシュ	投げ、ネイルスラム、連続技から	ネイルスラムは画面端で。軽いキャラは中央でも可
M・ショックウェーブ・テンペスト	H・グラビテーション、投げ→H・グラビテーションから	大足払いからショックウェーブも可
真空波動拳	連続技（レバー中K、大P）から	エリアルからも決められる
昇龍裂破	連続技（中足払い）から	ダウンした相手に当てると途中で落とす
千裂脚	連続技・投げから	投げは画面端で。ジャガーノートには入らない
ソニックブレイク	連続技（中足払い）から	ソニックブレイク→ソニックブレイクとつながる
クロスファイヤブリッツ	投げから（画面端で）	マグニートー以上重いキャラには入らない
ヨガインフェルノ	つかみ・連続技から	つかみは画面端近くで。ジャガーノートは中央でも可
ヨガストライク	つかみから	完全に画面の端で
キラービーアサルト		突進中無敵
スピンドライブスマッシャー	連続技（中足払い）から	ダウンした敵に当てると途中で落とす
サイコクラッシャー	連続技（2段チェーン）から	エリアル→サイコ→小→中→サイコが可能
滅殺豪昇龍	連続技（中足払い）から	ダウンした敵に当てると途中で落とす

ハイパーコンボを撃つために

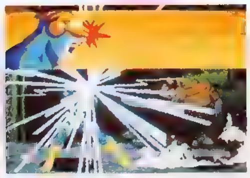
ゲージを溜めよう

放出したいのに溜まっていない!!という時がある。そういうことにならないようにきちんと溜めるべし！

担当：MVP

ハイパーコンボの威力というのはもう知ってのとおりすごいものであり、ゲームの勝敗を大きく左右している。要するにハイパーコンボを決められるか決められないかということだ。

ということを考えていくと、ハイパーコンボをたくさん使えるようにしたほうがより勝率もアップするということ。つまりゲージをどんどん溜めるような戦法をとっていくのが理想である。ここではゲージの効率のよい溜め方を考えていこうと思う。



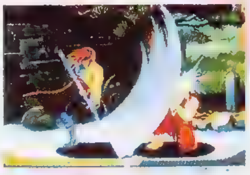
これを使うためにゲージを溜めるのだ。

通常技も気を配る

まずは基本的なことからいってみよう。

通常技は小→中・大の順に1回技を出した時の溜まる量が多い。

まぁこれはたいていの人がわかっていると思うがいちおう念のため。ただこれは単純に溜まる量が多いだけであり、大攻撃は連打できないということを考えると、同じ時間内にどの攻撃が一番溜まるのかはキャラごとに若干変わるが基本的に中攻撃の連打が一番溜まりやすいのである。



通常技を出していくのが一番効率がいい。

相手のキャラクター1人を倒してパートナーにチェンジする間等、自分が何も考えずに自由に動ける時はそのキャラで一番効率のいい技を連打していくことをお薦めする。

普通に闘っている時には、接近戦でチェーンコンボを使っていくのがゲージの溜まりも早い。例えばJ大P→大K→着地でダッシュから小P→中P→中K→大Kとやったりしていけば1セットでゲージの3分の1は溜まるだろう。もちろんこれはヒットしていれば半分は溜まる。このようにチェーンコンボの組み合わせにも気を配ればおのずとゲージの溜まりは早くなるだろう。



こういう時にもこまめに溜めていく。

ちなみに必殺技はたいていゲージの溜まり具合が少ないので、必殺技をどんどん使って溜めていくのは難しい。

ヒットしているとどれぐらい違う？

空振りするのとガードさせた時、もしくはヒットした場合の技の溜まり具合というのはどれぐらい違うのか？

これはプレイしていればなんとなく空振り→ガード→ヒットの順で溜まる量が増えているのがわかると思う。ただ、なんとなくであってはっきりとはしていないので調べてみた。

その結果、空振りをした場合を1と考えると、

●ガード…1.5倍
●ヒット…2倍

という溜まり具合であることがわかった。だから接近戦でチェーンコンボをガードさせて固めていくという行動が基本的に一番ゲージを溜めやすいのである。



チェーンコンボが重要。

より多く溜めるために

より多く溜めるための行動を見てみよう。それは、

●エリアルレイヴ
●空キャンセル必殺技

という2つの行動があてはまる。

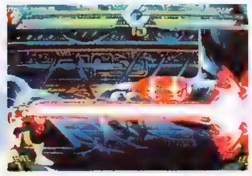
最近はエリアルレイヴで大ダメージを狙えるようになってきたので、ますますこのエリアルレイヴでゲージを溜めていくのが重要となってきた。

地上でチェーンコンボをやるのと同様に通常技がたくさん入るうえ、ガードでなくてヒットしているので、キャラによってはエリアルレイヴだけで1ゲージ分溜めることも可能となってきた。それぐらいゲージの溜まる量が多いのでどんどん狙っていきたい。



エリアルレイヴを決める目的の1つにゲージ溜めがある。

次に空キャンセル必殺技。これは遠目で技を出す時（主に飛び道具）に、大攻撃を空振りしてすぐに必殺技を出していこうというもの。この場合、大攻撃のモーションが見えないくらい超早く必殺技を出してもゲージはちゃんと大攻撃の分と必殺技の分両方溜まるのである。感覚としては大攻撃の分はボタンを押した瞬間にもうゲージは溜まる感じである。あとはきちんと必殺技の入力をすればいい。こういうこまかい溜めの知識が蓄積されていくとだんだんゲージの溜まり方も早くなってくるのだ。



空キャンセル必殺技。クセをつけるようにしよう。

連携をつなげていくのが近道

実戦で溜めていくにはやはり接近戦での固めが一番溜まりやすい。

例えばガンビットでJ大P→大K→着地でダッシュ小K→中P→中K→大K→キャンセルガード→スラッシュ→空中からガード…というふうに相手にまとわりついてある一定距離からの固めを続けていければどんどんゲージは溜まっていく。とにかく固めとチェーンコンボ、エリアルレイヴを頭において戦法を練り直してみよう。遠目からの牽制も空キャンセルを使っていくようにすればもう、肝心なときにゲージが溜まっていなかった、という事態になることはないだろう。

キャラ別ゲージ溜め能力

サイクロップス	◎	リュウ	○
ウルヴァリン	◎	ケン	△
ストーム	◎	春麗	△
ガンビット	○	ナッシュ	○
マグニートー	△	ベガ	×
ジャガーノート	×	ダルシム	◎
セイバートゥース	○	ザンギエフ	×
ローグ	△	キャミィ	△
		豪鬼	○

◎非常に優れている
○優れている
△普通
×劣っている

嵐なおまけ

最後に異常なまでのゲージ溜め能力を持ったキャラを紹介しよう。

その名は「ストーム」。彼女が一度スーパージャンプをしたらこりゃやばい。レバーを上に入れながら大Pを連打すると発狂したように叫びながらゲージはみるみるうちに溜まっていくのだ！ただ単純にゲージを溜めるだけならストームを相棒に雇おう。



彼女はヤバイ。スーパージャンプでなくとも飛行で↑大Pでもよい。

攻防の両方に役立つ! アドバンシングガード

さまざまな場面に応用の効く特殊なガードシステム、アドバンシングガードについて、その使用法を具体的に指南。

担当：KAL

地上と空中、2つのアドバンシングガード

敵の攻撃をガード中に、Pボタンを3つ同時押しすることで発動する「アドバンシングガード（以降、ADガード）」。一瞬にして攻撃側のキャラを遠くへ引き離す効果のある便利なガードシステムだが、きちんと使おうとするとこれが意外に難しい。

そもそもADガードには、地上でガードしたときに出せる“地上の”ADガードと、空中でガードしたときに出せる“空中の”ADガードの2種類があり、使用法が若干異なっている。

地上ADガードは、相手に予定どおりの攻撃をさせないため、また逆に自分が相手を追いつめるために使うと有効だ。空中ADガードは、攻撃側のラッシュから逃れるのにおおいに役立つ。なぜなら空中ADガード後は、レバーを真上か前斜め上に入れておくことで、その場からスーパージャンプすることができるからだ。よく覚えておこう。

効果的な使い方

防御編

最も利用価値が高いのが、ジャンプ攻撃に対してのADガード。特にジャンプ攻撃を2段・3段にして着地後の足払いと2択をかけてくる相手に有効だ。ジャンプ攻撃をガードしたあとすぐにかければ、攻撃側は押し戻されて離れた場所に着地する。そうすればいきなり下段攻撃の足払いなどを出されても、少しは安全だ。



空中多段が厳しいダルシムには…。



早めにADガード。必須だ。

次いで重要なのが、多段ヒットする突進系必殺技に対してのADガード。少しでも離れれば、わずかだが体力の削りを防ぐことができる。またサイコクラッシャーのようなADガードしても離れない技に対しては、背後から、もしくはめりこんだ状態からすぐに反撃できるようになる。



移動してくる多段技には迷わずADガード。すると…、



一度離れるので、少しだけ削られなくなる。その後密着すれば投げも可能。

相手の固め、ラッシュがきついとき、とくに画面の端に追い込まれているときなどは、なるべく空中ガードをするようにして、すぐADガード。空中ADガードに成功したら、そのままスーパージャンプして端から脱出しよう。ウルヴァリンなどのような猛烈な固めキャラと闘う際には、知っておかないと大変なことになるぞ。



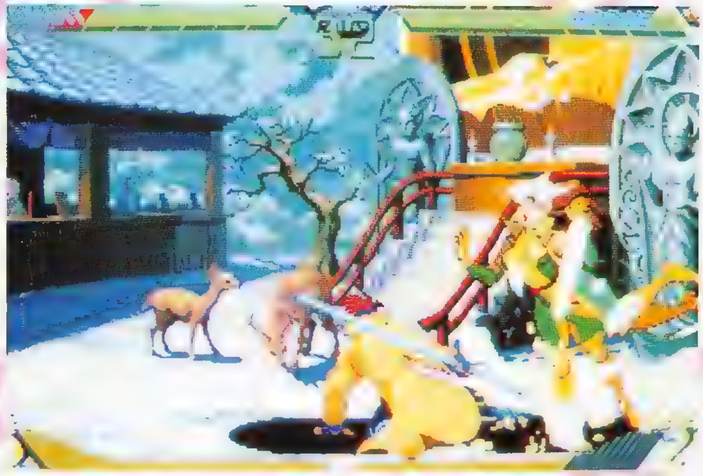
ああ、このまま落ちたらヤバイことになりそうだ…。



えぇ〜い！逃げちゃえ！

攻撃編

ADガードは、攻撃の補助にもなる。例えば自分のペースで試合がすすみ、もうすこしで相手キャラを端に追い込めそうだ……こんなときには、抵抗してくる相手の反撃技をことごとくADガードして、画面の端へ向けて押し込んでいくのだ。ただガードするだけで終わらず、それすらも利用して端へ追い込む、これこそ攻撃ADガードの極意。



う〜し、追い込んだぜぇ〜。

また、追い込まれている相手が端を背にしたままハイパーコンボを使ってきたら、このときもADガードを連続使用してみよう。こういう場合は自分が相手に接近していくことになるので、隙に反撃しやすくなる。ただし近づけば近づくほど威力の上がる、マグニートーのマグネティックテンペストのようなタイプの技に対して使うと自殺行為になるので気をつけよう。

反撃可能な技を覚えよう

非常に便利なADガードだが、相手の攻撃をガードするたびに使っていると、損することも多い。本当なら反撃可能な技なのに、それに対してかけてしまって離れてしまったときなどがそうだ。そんな目に遭わないためにも、自分が使用しているキャラでは何に反撃できるのか、学習しておくことが大切。知識も重要なのだ。



あっ!!素直にガードしてれば反撃できたのに……。

期待の新作目白押し!
BIG TITLEに誘われて

必ず崩せる!
アドバンシングガードの崩し方

攻撃をガードする度にADガードされて困っている…。そんな人には特に目を通してもらいたい。

一見、鉄壁の防御策に感じられるADガード。確かに利点の多いガードシステムだが、きちんと考えれば崩す方法はいくらだってあるのだ。ここでは、それら"対ADガード"戦法について解説していこう。

基本は上下への揺さぶり

はじめに、立ち状態でかけた"立ちADガード"と、しゃがみ状態でかけた"しゃがみADガード"について、すこし説明を加えておこう。

立ちADガード中は、足払いなどの下段攻撃に対しては無防備。逆にしゃがみADガード中はジャンプ攻撃などに対して無防備だ。ただしこれはADガード後、レバーを全く動かさなかった場合の話。

実はADガード中もレバーからの入力は受け付けられていて、入力しなおすことでガード方向の変更が可能だ。例えば跳び蹴りにADガードして、立ちADガードの硬直中にすぐ足払いを出されても、しゃがみガード方向に入力しなおすと、グラフィックは立ちADガードのままなのだがきちんとしゃがみガードしてくれる。


立ちADガード中に下段攻撃を出されても…、


すぐにレバーをしゃがみガード方向にいれれば大丈夫。

これではますますADガードが万能に感じられるかもしれないが、実戦ではそううまくはいかない。人の反応速度なんてそんなものだ。あくまで上下に攻撃を振ることでADガードそのものをかけにくくする、これが基本だ。

このとき重要になってくるのが、ジャンプ攻撃を2回以上出す空中多段攻撃と、それを出すタイミング。普段はジャンプ大P→ジャンプ大Kとつないで跳び込んでおき、たまにジャンプ大Pからすぐに着地して足払いにいくなど、変化をもたせることが大切。

さらに、はじめのジャンプ攻撃を出すタイミングもかえられるようになると理想的だ。

これらのバリエーションとして、ジャンプ攻撃をなにも出さずに着地して足払いとか、空中ガード状態で跳び込んで着地して投げ、なども有効だ。


いつものようにジャンプ攻撃にいくと見せかけて…、


そのまま着地して投げ。ADガードばかりの相手に使おう。

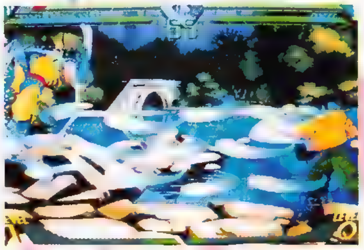
チェーンだけに頼るな

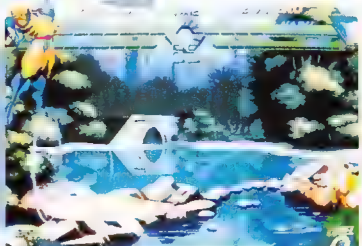
X VS Sには、連続してボタンを押していくだけで通常技が次から次へと出る、チェーンコンボシステムがある。さらに一部の特殊入力技を除いたすべての通常技に、好きなタイミングで必殺技によるキャンセルがかかるようになっている。

このため、一度ペースを握ると、つい調子にのって連続攻撃で固めにいってしまいがちだ。だがこれが、かえってADガードをかけやすくする要因になっている、ということに気づいてほしい。

連続ガードでガードしている時間が長くなれば長くなるほど、それだけADガードのコマンド受け付けが容易になる。しかし攻撃から次の攻撃に移るまでにすきまがあれば、ガードをしていないのにADガードのコマンドを入力してしまい、技の空振りという隙をつくることになる。ADガードのコマンドはPボタン3つ同時押しなので、この場合、大Pを空振りする、ということになるわけだ。

このように「チェーンに頼ってボタンを連打しない」で、時間差をかけて固めていくと、防御側も適当にP3つ連打するわけにはいかなくなるので、双方の読み合いが重要になってくる。STⅡライクな攻撃が見られるようになってくるわけだ。もちろん一気にいくときにはいく、通常チェーンとの使い分け、という要素も忘れないようにしよう。


小足払いをガードさせたぞ。さて…、


まずはチェーンで中足払い。で次は…


時間差で大足払いだ。ADガード？跳ぼうとした？

同じような意味合いで、さんざん固めを見せた後、次からは「小技→投げ」などにいくのも有効だ。チェーン、時間差（空中技含む）と合わせて使えば、実に自然に見えてくる。対ADガードにはなくてはならない。

また足払いなど、足元への攻撃を空振りさせながら攻撃できる技（例：リュウのレバー入れ立ち中キック）をもっているなら、どんどん使っていこう。目的はやはり、ADガード失敗のしゃがみ大Pを誘うこと。そのためにも、あらかじめ下段技を多く使って「しゃがみながら」PPPをやらせるように仕向けることが大切だ。


威力の低い中段技にこういった使い方もあるぞ。

ほかにも、空中ダッシュや2段・3段ジャンプでガード方向をわからなくさせる、というのも戦法として成り立つ。

幅広い楽しみ方を

以上のようなことを使いこなすようになると、チェーン使いまくりの「V・ハンター」、マーヴル系」の攻防と、ちくちく→足払い、みたいな「STⅡ系」の攻防の両方が展開されるようになる。2タイプのゲーム性が混在し、スムーズに試合がすすむ。この奥深さを感じながら、幅ひろい戦術で闘ってほしい。

対戦攻略



ローグの性能は並ではない。高い機動力と攻撃力で地上戦ならトップクラスだ!

担当：珈琲　ふりーく

みんなエリアルレイヴはできるようになったかな?今回は攻めのフローチャートと、グッドナイトシュガーを狙いとした闘い方と、奪った技の使い方の3点に注目!

攻めのフローチャート

ローグの攻めの流れは、ジャンプ攻撃→しゃがみ中パンチ→エリアルレイヴというものである。相手のガードを崩すポイントはやはりジャンプ攻撃だ。相手がジャンプ攻撃をくらってくれれば、そのましゃがみ中パンチからエリアルレイヴがつながって大ダメージを与えることができる。原則として、ローグの狙いはこのエリアルレイヴといえるだろう。そのエリアルレイヴとは、

●ジャンプ攻撃→しゃがみ中P→しゃがみ大P→自動スーパージャンプ小P→小K→中Pキャンセル空中大リビーディングパンチ

という形である。キャミィなどの浮きやすいキャラに対してや、間合いが離れている場合は、リビーディングパンチをガードされる可能性があるため小技を抜いてつないでいこう。失敗して空中リビーディングパンチをガードされた場合は、落下中に前ダッシュすれば動けるようになる。そこから空中ガードするなり、空中レバー入れ大Kで攻めるなりしよう。

攻めのスタートになるジャンプ攻撃は大きくわけて3種類。空中レバー入れ大キックと、空中ダッシュと跳び込みだ。それらを詳しく見てみよう。

●空中レバー入れ大K

急降下するため奇襲をかけやすい。スーパージャンプから使って画面外の相手を急襲したり、空中レバー入れ大Kをガードさせてさらにジャンプして空中レバー入れ大Kを出してラッシュで攻めるなど、色々な使い方ができる。

●空中ダッシュ攻撃

空中ダッシュ攻撃の狙いは大きくわけて3つある。

1つ目は相手のガードを崩すことを目的とする場合。空中ダッシュから空中チェーンコンボで小K→大Kや小K→中P→大Kといった具合に技を出していこう。大Kが出る前に着地してしまう時には、より接近して小Kを出し、大Pにつなぐとよい。もちろんこれらはしゃがみガード不可攻撃だ。ここからダッシュしゃがみ小Kや、さらにジャンプして空中ダッシュ攻撃で2択になる。ただし空中ダッシュ小K中P大Kから空中ダッシュ小K中P大K（これ以外の組み合わせも有）はヒットするとループになってしまう。当然強力な攻めであるが、一応これは対CPUにとどめておいたほうが良いかも。

2つ目は相手の飛び道具の上を空中ダッシュして攻撃しようとする場合。相手の飛び道具の当たらない高度で空中ダッシュして、空中レバー入れ大Kで硬直中の相手を攻撃しよう。

3つ目は相手の背中から攻撃する場合。この場合はスーパージャンプから空中ダッシュし、相手の背中にまわって空中レバー入れ大Kで攻撃しよう。これは相手が画面端近くにいる時に、特に効果がある。理由は「パワードレインからのグッドナイトシュガー」参照。

●跳び込み

普通のジャンプから普通に跳び込む場合。相手が動いているなら大パンチ、ガードしているなら小K→中Pのチェーンを使おう。たまにすかし投げも狙うのは当然だね。

これらのジャンプ攻撃、もしくはダッシュしゃがみ小キックから、しゃがみ中パンチをつないでいく。しゃがみ中パンチがガードされることがわかっている場合は、しゃがみ中パンチキャンセルパワードレインで相手の能力を奪っておこう。問題はしゃがみ大Pまで出してしまった時だ。このままにしておくと反撃されてしまうので何かでキャンセルをかけたい。ここでもパワードレインは悪い選択ではないが、届かない時も多く、しゃがみ中パンチからキャンセルした時よりはずっと弱い連係になってしまう。しゃがみ大パンチに反撃しようとして出した相手の技に勝てるかどうかも不安だ。

しゃがみ大Pをガードされた場合のおすすめキャンセル技はグッドナイトシュガーと能力使用だ。グッドナイトシュガーはゲージを使用するが、しゃがみ大パンチに反撃しようとした相手にほぼ打ち勝つことができ、大ダメージも与えられる。能力使用は特に飛び道具の技を奪っている時に使って、しゃがみ大パンチの隙を消しておこう。

★攻めフローチャート

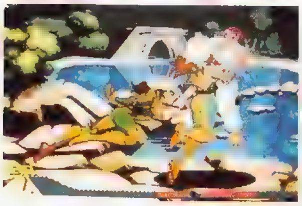
- 空中ダッシュ / 空中レバー入れ大K / 跳び込み
  - ⇄ ダッシュ しゃがみ小K
- →しゃがみ中P
  - →しゃがみ大P
    - →しゃがみ大Pをガードされたら奪った技で（空）キャンセル
    - →しゃがみ大Pがヒットしたらエリアルレイヴ
    - →しゃがみ大Pをガードされたらグッドナイトシュガー
  - →キャンセル パワードレイン

パワードレインからのグッドナイトシュガー

ローグが画面端を背にしてパワードレインをヒットさせると、連続でグッドナイトシュガーを入れることができる。画面端からだいぶ離れていても入ってくれるので、狙っていく機会は多い。ダメージは2目盛り半と、普通にグッドナイトシュガーを入れるよりは減らないが、パワードレインから2目盛り半減らせるのはおいしいぞ。

狙い方は自然にプレイしていて画面端でパワードレインがヒットした時に追加ダメージとして入れる形か、画面端を強く意識してできるだけ画面端を背にして積極的にパワードレインを狙っていく形とがある。相手が画面端近くにいる時は空中ダッシュで強引に画面端側に行き、空中レバー入れ大キックから直接パワードレインにいったり、しゃがみ中パンチを間に入れてパワードレインにいったりして、グッドナイトシュガーを狙っていってもよい。


画面端を背にすることを軽く意識して、


パワードレイン。


画面端に相手がたたきつけられたところに、グッドナイトシュガー！


相手が地面に着くまでに拾って2目盛り半だ。

キミは吸い取った技をテキトーに使っていないか？

吸い取った能力一覧

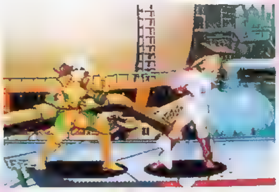
パワードレインやグッドナイトシュガーで相手から吸い取った技は、相手の元の必殺技とは性能が違う。本家より格段にパワーアップしている技もあればパワーダウンしている技もあり、チェックしておく必要があるぞ。吸い取った技を的確に使って勝率アップをめざせ。**豪鬼の瞬獄殺**にも注目だ！

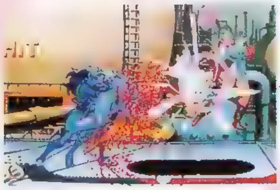
●サイクロップス
本家よりもずっと発生が遅い。相手がサイクロップスだと考えると、撃ち合うのは自殺行為だ。

●ウルヴァリン
バーサーカーバレッジは本家より判定面では少々弱いが、発生は早い。しゃがみ大パンチからキャンセルで使う技としては、リビーディングパンチよりずっと隙が少ないので重宝するぞ。小を2回ガードさせたりして、プレッシャーをかけておいて空中ダッシュなどで攻めるのも手だ。

●ストーム
本家のワールウインドは複数の竜巻を飛ばす技だが、ローグ版ワールウインドは竜巻を一つしかとばせない。ただし技の硬直はローグのほうがずっと小さいため、本家のワールウインドと違って気軽に使っていけるのだ。

●ガンビット
本家より発生が遅い。しかしキャンセルから使えば十分使えるし、ヒットすればグッドナイトシュガーなどで追い打ちできる。積極的に狙っていこう。


キネティックカードがヒットしたら


すかさずグッドナイトシュガーを入れよう。

●マグニートー
ヒットさせれば引き寄せてグッドナイトシュガーなどを入れることができる。とはいえ本家より発生も硬直も長く、実戦ではほぼ使いものにならないだろう。

●ジャガーノート
アースクェイクパンチは使い勝手の良い飛び道具なので、しゃがみ中パンチやしゃがみ大パンチから気軽にキャンセルして出していこう。

●セイバートゥース
バーサーカークローというよりこれはバーサーカーバレッジ。技性能はウルヴァリンに準じるのでそっちをみよう。

●リュウ
波動拳は本家にはない特殊な効果がある。ローグの波動拳は波動拳が出た瞬間にローグのはるか上方にも攻撃判定が出るのだ。一応対空にもなるし面白いので狙っていくしかないぞ。地上での性能は本家とほぼ同性能だ。


こんなところにも攻撃判定がある波動拳！

●ケン
無敵の昇龍拳をローグも撃てるようになるのだ。無敵時間もほぼ本家と同じで、大で出せばファイヤー昇龍も撃てる。

●春麗
本家より少しだけ発生が早いが、似た性能を持つ。千裂脚や気功掌で割り込まれる危険性もあるが、気功拳をガードさせてしまえば一応安全なのでしゃがみ大パンチからのキャンセルに使っておこう。割り込んでくる相手にはもちろん使わないほうがよい。

●ナッシュ
高性能飛び道具のソニックブームを溜めなしで撃てる。ソニックの軌道の高度も低いので、小さいキャラにしゃがまれても当たる。便利な必殺技としてどんどん使っていけるぞ。

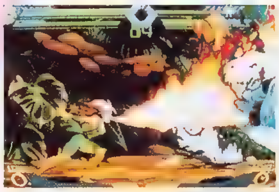

しゃがんでるキャミィにも当たるソニックブーム。

●ベガ
本家のサイコショットよりは発生は早いが硬直は長い。意外に使いにくい技だ。

●ザンギエフ
本家のスクリューパイルドライバーとダメージがほぼ同じで、コマンドは⬇⬊➡＋Kというおいしい技。しかしうかつに狙っていくとファイナルアトミックバスターをくらったりするので、ザンギと投げ合う時は注意しよう。


スクリューパイルドライバー。ダメージもでかいぞ。

●ダルシム
能力使用で最強の技。本家のヨガフレイムとは比較にならないぐらい強い。発生が早く、ガードされても跳び込まれないのだ。さすがに端々ではとどかないが、バリバリ使っていけるのだ。


おそるべきローグ版ヨガフレイム。

●キャミィ
本家のキャノンドリルは隙を少なくするため主に空中で使われるが、ローグは空中で出せないため使いにくい。

●豪鬼
斬空波動拳はスーパージャンプから使って連射すると良い。
豪鬼からは斬空波動拳の他に瞬獄殺も吸いとることができる。コマンドは小P小Pレバー➡小K大Pと豪鬼と同じコマンドだ。もちろんガード不能でダウンした相手にしゃがみ小K↓しゃがみ大P自動スーパージャンプ中Pキャンセル空中大リビーディングパンチを入れるだけで5目盛りのダメージを与えることができるぞ。


瞬獄殺から…、


しゃがみ小K↓しゃがみ大Pで浮かせてエリアルだ。

キスしたキャラ	吸い取った技	評価
サイクロップス	オプティックブラスト	本家のほうが強い。
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジ	発生が早い。
ストーム	ワールウインド	隙が少ない。
ガンビット	キネティックカード	グッドナイトシュガーへつなげ。
マグニートー	ハイパーグラビテーション	本家のほうがずっと強い。
ジャガーノート	アースクェイクパンチ	便利な飛び道具をGET。
セイバートゥース	バーサーカークロー	バーサーカーバレッジ。
リュウ	波動拳	跳び込まれても安心。
ケン	昇龍拳	大で出せばファイヤーだ。
春麗	気功拳	本家よりちょっとだけ発生が早い。
ナッシュ	ソニックブーム	軌道が低いのでしゃがまれてもOK。
ベガ	サイコショット	出は早いが硬直は長い。
ダルシム	ヨガフレイム	激強。本家がかわいそうなほど。
ザンギエフ	スリューパイルドライバー	カンタンコマンドで3目盛り。
キャミィ	キャノンドリル	2HITするけど空中で出せないんじゃあ。
豪鬼	斬空波動拳、瞬獄殺	瞬獄殺からエリアルレイヴ！



ソニックブームとサマーソルトスラッシュで固め、中足ソニックブレイクで終了。

担当：MVP

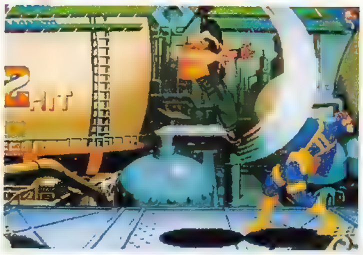
前号でソニックブームから押していくということを書いたが少しおさらいすると、ソニックブーム→ダッシュして小P→中K→大Kとつないでソニックブームを撃っていく。こうして横から固めていくのである。

次は上から押さえ込む

ダッシュジャンプ大Kで入ってチェーンにつないでいくのは前号で紹介したが、ここにもう1つの選択肢を加えてみよう。

それはサマーソルトスラッシュだ。

この技は相手の地上技に対して滅法強く、もちろんジャンプ大Kにキャンセルをかけて出していける。そして最大のウリはそのスキのなさだ。どの位置でガードさせても反撃は絶対に受けず、ちょいと高目でガードさせると着地の時に硬直が切れているので、こちらが先に押していけるのだ。



ジャンプ大Kからの連係に組み入れてみよう。

当たれば1ゲージ弱分の攻撃力があるのでジャンプ大Kキャンセルで出していけると地上技のタイミングもずらせて非常にいい感じである。このようにして上から押さえ込んでいこう。

さらなるスラッシュ

サマーソルトスラッシュの話が出たところで、もっとくわしく見ていってみよう。

次は地上から出してジャンプをさせないようにしたり足払い等をスカして攻撃していくように使っていくのだ。

まずは地上からすぐにスラッシュを出すやり方から。コマンドを↑↗→↙ボタン、という感じにすると出しやすいと思う。ほんの気持ち上方向を長くいれるようにすればすぐに出せるようになるだろう。

そしてそのまま↙にまで入れてしまえばソニックブームの溜めを始めることができるのである。

連係を考えてみると、

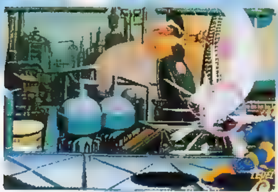
●ソニックブーム→J大K→スラッシュ→地上で小K→中K→ソニックブーム

とか、

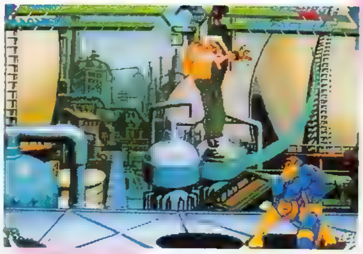
●スラッシュ→小K→スラッシュ→スラッシュ→小K→中K→スラッシュ

というようにスラッシュを多く組み込んでいく戦法も考えられるのである。


小足払いの後…、


スラッシュ!!かなり有効な連係。

スキが少ないのを利用してフェイントにも使っていける。相手のガードが堅い場合ナッシュはほとんど崩す手段（性能のいい中段、ケズリ、空中ダッシュ等）がないので、必然的に投げるしかないのである。ただ小K→投げというやり方もあるが、ここではスラッシュをスカしてすぐに投げるというやり方をすすめる。


こんな感じでスカすのがいい。

少しジャンプしたのを確認してから、やや高目でスラッシュを出すとスカすことができる。この場合注意点があり、スラッシュをバックジャンプから出していくのだ。こうするとスカしやすい。普通に固めている時は垂直ジャンプとバックジャンプを混ぜていき、もし投げにいくのであれば必ずバックジャンプから出していこう。しかしこれは自分でもガードさせられるかスカせるかがわからないぐらいのところから出していかないとあまり意味はない。そしてスカす場合は必ず小で出していこう。小のほうが小振りなのでスカしやすいからだ。

このように、地上から出していくスラッシュは非常に多彩な戦法を可能にしてくれるのでぜひともマスターしてほしい。

スラッシュを極める

ここではちょっと違う目的のスラッシュの使い方を2つだけ紹介しよう。

①溜めのフォロー

例えばソニックブームを追いかけていく戦法をとっている時、溜めができていないと思ったらすぐにスラッシュを出していけば、ソニックブームのかわりになる。もしくはソニックブームを撃ったつもりが小Pがでてしまい溜めを解除してしまった時、再びソニックブームの溜めに入っていくのではなくすぐにスラッシュで上から押さえ込んでいったほうが攻めを継続しやすい。接近戦ではソニックブームの溜め時間というのがけっこうやっかいな場面もあるので、そういう時のフォローでスラッシュを使うのだ。

②スーパージャンプから

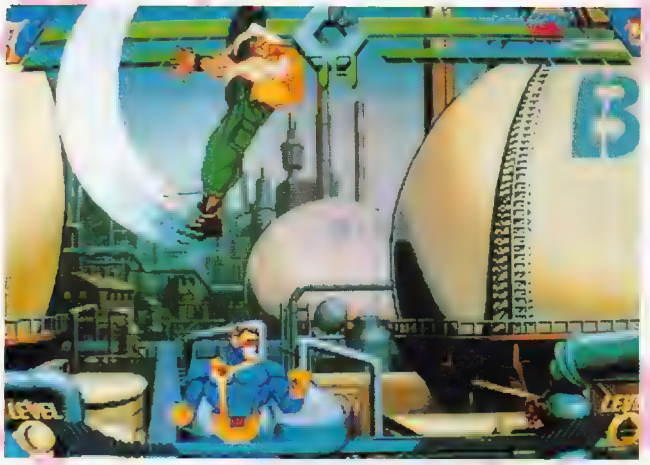
頭上をとった時の戦法として、相手のカーソルの位置に向かっていくのはいいとして、相手が強力な対空技を持っていた場合にスラッシュで相手の後ろに回ろうという行動である。このやり方は簡単で、ある程度落下したらスラッシュを出すだけでいい。

うまくいけば相手はガード方向が惑わされてそのまま小K→中K→ソニックブレイク等の大技を入れられる場合もある。エリアルレイヴの後に狙ったりすると非常に効果的だ。

ハイパーコンボを使う

ナッシュのハイパーコンボの性質を見ていこう。基本的には…、

●ソニックブレイク


スーパージャンプからここいらで出すと相手の後ろをすぐに取れる。

連続技用。気軽に出せて全弾ヒットすれば高威力。ただしケズリ能力は低い。

●サマーソルトジャスティス

対空にも使えるが、密着に近いぐらいの間合いで、相手の技のスキに瞬時に入れていくのがベスト。ケズリ能力はブレイクよりも高い。

●クロスファイヤーブリッツ

出が若干遅いが少し遠目の相手の技のスキに叩き込むのに使える。

とこのようになっている。だいたいゲージの割り振りとしてはソニックブレイク7割、ジャスティス2割、ブリッツ1割といった感じである。ではなぜソニックブレイクをそんなに使っていくのかを説明



ダッシュ屈中Kから…、

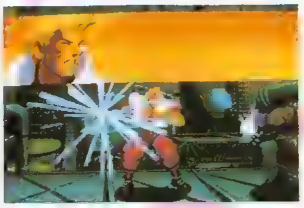


ソニックブレイク!!お手軽で大ダメージだ。

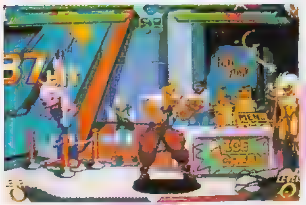
していこう。

ソニックブレイクは中Kから連続になるのである。つまりダッシュから屈中K・ソニックブレイクとやっていけるので非常にヒット確率が高いからだ。小K→中Kとやるためにある程度近づいてから狙うよりも、いきなり中Kから入っていくほうが相手と離れていても入るので、その利用価値は高い。ゲージが溜まったらまずこのダッシュ屈中K→ソニックブレイクを狙っていくようにしよう。

また、ソニックブレイクを相手が端に近いところで当てた場合、すぐさま2回目のソニックブレイクを出すとこれが連続技になるのだ。同じように3回目もつなげていける。この連続3回使用の目的はズバリ、「ピヨリ」である。ダメージは補正がかかってしまい驚くほどではないが（といっても体力ゲージ約半分はいく）、3つヒットさせるとピヨらせられるのだ。



こんな感じで連続になる。



3つ使えばピヨる。超重要。

その後エリアルレイヴを入れていけるので（後述）合計でゲージの9割を奪う連続技ができあがるのだ。というわけで溜まっているならば3つ放出してしまおう。

注意点が2つあり、ソニックブレイクは連打で弾数が増えるが、相手に跳び越されてしまった場合はすぐに連打をやめるということ。スキが少なくなるぞ。もう1つは画面中央あたりで使った場合、相手にヒットしたのならあまりダッシュして追いかけないようにするということ。なぜなら画面をスクロールさせすぎると途中で連続にならなくなるからだ。もちろん端まで行っている場合はダッシュジャンプから連続技を続けて入れることが可能である。

結構いけるエリアルレイヴ

ナッシュのエリアルレイヴは屈大Pから始まっていく。画面中央ならば、

●屈大P→小P→小K→中P→中K→スラッシュ

で決まり。これでだいたい体力4分の1強奪える。



中Kからのスラッシュはすぐに出さないとつながらない。

このようにエリアルレイヴもなかなか威力がありしかも相手を端に追い込めるので実は狙っていくべきなのだ。ダッシュ小足から狙おう。もしガードされてもスラッシュを出していけばそれほど危険はない。

お次は画面端でのもの。

●屈大P→小K→中P→大P→大K→大K、着地したらすぐジャンプし、小P→中P→大P→大K、そして地上で小P→大P。

なんとこんなにつながるのである。通常のエリアルレイヴの後、相手の落下を大Kで止めておいて自分が相手よりも早く着地する。そしてすぐに通常ジャンプしてまた空中でチェーンを入れる。大Kでまた落下が少し止まるので地上でチェーンを入れるのだ。

ポイントは大Kで相手が落下まで吹っ飛び状態になっているということ。自分が一度着地した時点で、スーパージャンプや必殺技は出せなくなってしまうことも重要だ。あとはボタンの押すタイミングを覚えるということだ。

屈大Pから小Kのつなぎは割と早めで、小K→中Pのつなぎを少し遅らせる。この遅らしたことで少し高くまであがるのである。そして中P→大P→大K→大Kは素早くつなげる。

こうすることで相手はかなり高い位置で一瞬止まる。低すぎると次からつながらない。さて着地したらレバーを上に入れっぱなしにしてあとは素早くボタンを押していくだけである。慣れてくるとそれほど難しくはない。言い忘れたけど屈大Pの後は垂直でジャンプすること。

このエリアルレイヴは体力ゲージ約4つ分（体力ゲージMAXは9個）奪える。半分弱といったところだ。ハイパーコンボなみのダメージを奪えるのでぜひ覚えたい。



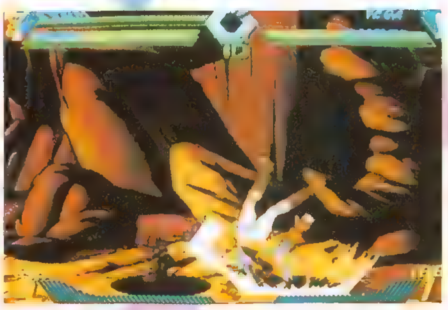
なんと1度着地してから拾い直すのである。

追いうちすべし

追い打ちは基本的に3つの技から可能。

●投げ
●大足払い
●サマーソルトスラッシュ

投げの時は端に近いのならエリアルレイヴかクロスファイヤーブリッツがいい。クロスファイヤーブリッツは素早く出すこと。



このぐらいの距離から投げた場合はクロスファイヤーブリッツが連続となる。

大足払いの時はダウン回避されなければサマーソルトジャスティスで可能だ。キャンセルで出すこと。ただしあまり狙わないほうがいい。ゲージがもったいない。

スラッシュは少し特殊で、相手がジャンプしたところに当たった時に追い打ちが可能。屈小Kか屈中Kキャンセルジャスティスがいい。

この中で重要なのが投げの後である。攻めていると投げチャンスは多いので追い打ちをしっかりやっていこう。

対戦攻略



基本は大キャノン、ドリル？
知らないと痛い反撃を受ける
必殺技を詳しくチェック！

キャミ研地上戦担当：伊勢猫

ある意味、基本ともいえる地上戦の駆け引きは対戦をする上では非常に重要。今回は以前に説明した空中戦の補足と、地上戦における必殺技を絡めた基本的なことからエリアルまで…。全部まとめて一気にお見せいたしましょう。

まずは己を知る

具体的な攻略に入る前にまずは、各技についての性質や使い方について詳しく説明しておこう。

●キャノン・スパイク

すでにおなじみの対空必殺技で、基本的に上昇中が無敵となっているので信頼できる。じゃあ小スパイクで安定か？というとXVSでは残念ながらそうではない。

理由として挙げられるのが、キャノン・スパイクを当てても相手が倒れないことがまずひとつめ。そしてふたつめが、出の早い遠距離飛び道具が多いことがそれとなる。このため、せっかく相手を叩き落としてもこちらの着地硬直のスキに反撃を受けたり、悪くするとハイパー・コンボをくらったりもしてしまう。

この反撃を受けないために、相手を高く跳ね上げることができる大スパイクを使っていくことである程度は回避できるが、ガードされた場合には当然反撃を受けてしまうので、状況や相手のキャラによって小と大のスパイクを使い分けていくようにしていこう。


サイクやマグナスのようなキャラは全部、大キャノンで。

●キャノン・ドリル

旧名スパイラルアローと呼ばれていた、遠距離突進技で空中でも出すことができる必殺技。感覚的にはストⅡXなど同じ感覚で使っていけるが、中足払いや立ち大キックといったリーチのある通常技からキャンセルで出した場合、連続にならないことがあるので必ずしも安定とはいえない。

通常は硬直時間の関係でヒット後に相手を拾うのが非常に難しいが、空中ドリルの場合は地上で出した場合よりも硬直が短い上に、距離を運べるので比較的楽に画面端までもっていき、追い打ちを狙うことができる。


基本的には小よりは大ドリルのほうが早いので連続になり易い。

ちなみに、相手がダウンしたままの状態であれば地上で出した場合は追い打ち攻撃となってくれたりもする。

●スピニングバックナックル

以前は、飛び道具系をすり抜けつつ攻撃できたが今回は一切抜けることができなくなってしまった。XVSで基本的にすり抜けることができるのは下段の足払い系の攻撃のみで、スパイクと同じようにヒットしても相手が転ばなくなってしまっている。


ヒット後の浮き方がキャノン同様に大のほうが高いので簡単。

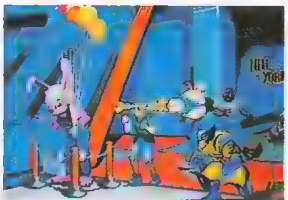
とはいえ、攻撃判定が出てしまえばかなり強力な判定を持っているので、使えないわけでもない。おもな使い道としては、地上でチェーンコンボをガードされた際にキャンセルしてフォロー、相手を固める手段として使っていく。


足払いをすかせるので、中間距離からもじかに狙っていこう。

●フーリガン・コンビネーション

基本的な性能自体は昔とあまり変わらない。ただし、コマンド入力後に相手を投げることができるのは中、大キックのみで小キックでは入力を受け付けてくれない。

おもな使い方としては、スピンナックルと同じように地上での攻撃をガードされた際のフォローとして、中あるいは大のフーリガンを入力しておき、跳び越えてしまった場合には中か大のキックボタンで解除して相手の後ろに着地していく。また対アドバンシングガード対策としても十分に威力を発揮してくれる。


中足払いや立ち大キックには中フーリガンでちょうどの距離。

また判定の大きいキャラであれば小攻撃・大フーリガンの昇りで、すぐに投げを決めることができたりもする。

●キャノン・ストライク

XVSで新たに追加となった新技で、ジャンプ中に出すことができる空対地の必殺技。

基本的には、エリアル始動技や足払い、飛び道具といった攻撃に跳び込みから狙っていくのが基本。

●キャノン・リベンジ

インストには載っていないこれも新技。まあ、簡単に説明してしまうならば打撃専用の当て身攻撃だと思ってもらっていい。また、コマンド入力時に小、中、大パンチのいずれでも基本的な発生、持続といった部分はかわらない。

ただし、乱舞系のハイパーコンボに関しては、当て身できずに一方的に負けてしまうものもあるので要注意。


ローグのハイパーコンボはとれるが、ナッシュ、春麗はダメ…。

●スピンドライブ・スマッシャー（SDS）

ドリルからストライクへと移行していくハイパーコンボ。基本的な性質は前と変わらないが、無敵時間がなくなってしまっている。そのかわりに以前説明した通り、画面端であればその後に追い打ちを狙っていけるようになっている（重量級キャラは×）。

また、ドリルよりも若干移動スピードは速いので、通常技からのキャンセルで出していけば連続となってくれる。

●キラービー・アサルト

M・S・Hのスパイダーマンが使っていた、マキシマムスパイダーとは見た目は一緒のハイパーコンボだが、細かな部分では違いがある。

まずひとつめは、軌道を選べないことがそれで、キラービーは必ず自分が背にしている側の壁から必ず発動するようになっている。そしてふたつめが、無敵時間の発生が違うといったことで、基本的にキラービーの場合は、コマンドを入力してハイパーコンボの発動から発生、1発目の跳び蹴りまでが無敵となっている。このため、特定のハイパーコンボにあわせた場合に相打ちや負けるといったこともある。


気功掌は負け、テンペストは相打ちなどなど…。

地上戦の基本は中キック

キャミィの特徴といって一番初めに想い浮かぶのは、やはりダッシュスピードの速さ。

遠距離で相手を牽制する飛び道具がないキャミィにとっては、このダッシュとキャラ特性である2段ジャンプを駆使した闘い方が基本といえる。

ダッシュから主に使っていきたいのはしゃがみと立ちの中キック。リーチの長さもさ

期待の新作目白押し！

BIG TITLEに誘われて

ることながら、攻撃判定の発生も早く牽制としても十分。しかも、この状態であれば

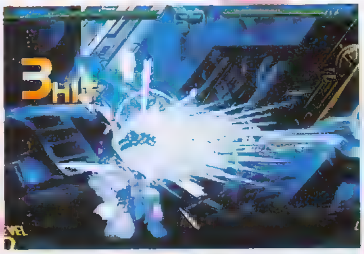


牽制としても使っていきたいリーチの長い立ち中キック。

立ち中キック→大キックとチェーンにした場合、遠距離中キック後の大キックが近距離のエリアル始動技として出てくれる場合もあるので、非常に使い勝手もいい。仮にダッシュからのチェーンをガードされた場合ナックル、フーリガンあるいは、小キャノンといった技でキャンセルをかけ



昇り小パンチから…、



チェーン→小K→ドリルは連続技としてつながってくれる。

てフォローするか投げを狙う。

これ以外では、しゃがみ小(中)→昇り小パンチの中段攻撃につなげて、小キック→空中ドリルといった中段連続攻撃も使っていこう。

こうしておけば、ガードされたとしても相手に2択を迫れるので、是非とも練習してものにしてほしい連係だ―

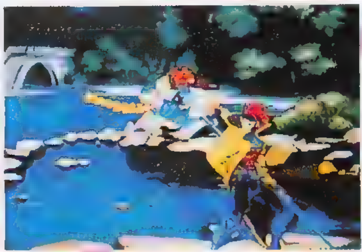
アドバンシングガード対策

ダッシュやジャンプで折角近づいても、アドバンシングガードで押し戻されて…なんてのは意外とありがちな光景だが、遠距離の苦手なキャミィにとってもかなりつらい…。

そこで覚えてほしいのがフーリガンを使った対アドバンシングガード対策。普段は画面端以外ではあまり使い道の



アドバンシングガードされた技に大フーリガンキャンセルで…、



ちょうどぴったりの距離にはなるが、相手も硬直が解ける…。

ない大フーリガンだが、こちらの地上攻撃に相手がアドバンシングガードをかけた時に、こちらが大フーリガンを出していればちょうど相手の真上まで飛んでいき、相手を投げることが一応できる。

ただし、これはあくまでも地上の場合で跳び込み攻撃をアドバンシングガードされた時にフーリガンコマンドを入力していると、ストライクが優先されて出てしまうので勘違いはしないように…。

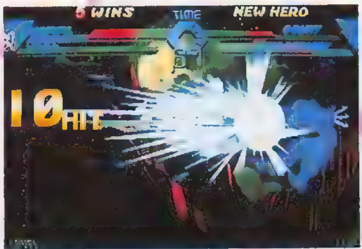
また、ダウン回避対策については他のキャラと同じように、投げや小足→立ち大キックでエリアルを狙っていこう。

チェーンから狙え！エリアルレイヴ!!

エリアル始動やその布石については以前すでに説明済み。



小P→小K→中Pを遅めにつなげておいてから…、



さらに小P→小K→中P・中K→大P→大ドリルもつながる。

そこで、今回は実際の対戦で使っていきたい安定エリアルから大道芸的なものまで色々と説明していこう。

まずは、安定のエリアルといえば小P→小K→中P→大ドリルがキャミィの基本だが、実はこのチェーン部分を目押し気味に少し遅くつなげていくことで、さらに多段ヒットを狙っていくことができる。やり方としては、小P→小K→中Pまでを遅めにつなげて、後は先行入力でもう一回、小P・小K・中P・大ドリルと入れることが可能。キャラによっては、浮き方や判定の違いがあるため完璧ではないが、エリアル始動大K→小P→小K→中P→小P→小K→中P→中K→大P→大ドリルまで一応つなげることもできる。

そして、もうひとつ狙ってほしいのが、エリアル始動大K・小フーリガンのコンビネ



エリアル始動の近距離大キックにキャンセル小フーリガンで…

ーション。この連係は厳密にいえばエリアルではない（ヒット表示もつながらない）が、キャラによっては返せないキャラもいる上に、ダメージも2ゲージ半と安定エリアルよりも実はかなり痛い…。

以上2つのエリアルについては、各キャラ別にやりやすさなどを表にまとめておいたので、そちらを参考に各自で挑戦してみてほしい。



相手を空中で投げてしまう。

キャラ名	目押しエリアル	[illegible]
サイクロップス	△	×
ストーム	▲	×
ウルヴァリン	△	▲
ガンビット	▲	○
ローグ	▲	○
セイバートゥース	◎	×
ジャガーノート	◎	○
マグニートー	◎	▲
リュウ	○	○
ケン	○	△
春麗	●	×
ナッシュ	◎	△
ダルシム	●	●
ザンギエフ	◎	△
キャミィ	●	×
ベガ	△	×
豪鬼	○	▲

●表の読み方

※目押しエリアルの場合
◎…かんたん　△…難しい
○…普通　▲…かなりキツイ
●…特殊

※大キック→小フーリガンの場合
○…返されない　△…投げのみ可
×…返される　▲…打撃のみ可
●…特殊

対戦攻略



前作に比べると、パワーダウンしてしまったウルヴィ。新戦法が必要なのか？

担当：野性児ももやん

上下に揺さぶれ！

ウルヴァリンの基本的な闘い方は、接近戦がメインとなる。素早いダッシュとジャンプを使って近づき、連続技をひたすら狙っていくのだ。

では、実際にどう攻めるのか？まずは、地上での攻め方を説明してみよう。地上戦で重要になってくるのは、ダッシュからの攻撃である。基本はダッシュ小足払いから始まり、その状況によって攻撃を変えていくのだ。

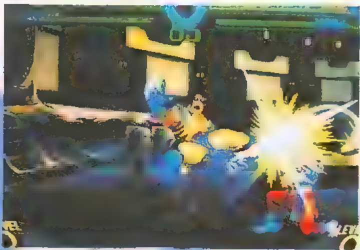
小足払いがヒットした場合、しゃがみ中パンチ→立ち大キックとつなげて、エリアルレイヴを狙っていく（エリアルレイヴについては、後に説明）。

小足払いがガードされた場合は、反撃を受けないような攻撃に切り替えていく。オススメなのが、中パンチ・弱バーサーカバレッジの連携だ。バーサーカバレッジはガードされても隙が少なく、離れるため安全なのだ。さらにハイパーXゲージもたまるので、一石二鳥である。

ジャンプからの攻めは頻繁に行うので、地上戦より重要になってくる。が、それほど難しいものではない。ジャンプで使う技は2つ。レバー下＋中キック（流星キック）と、



流星キックをガードしても…



次に大キックが出るのだよ。しゃがむと当たるぜ。

大キックだけだ。

流星キックは、普通のジャンプ攻撃より格段に早く降りてくるので、非常にヒットさせやすい。だが、ヒット（ガード）すると大きく跳ねて、離れてしまう。それでは使いものにならないので、ヒットした瞬間に大キックを出して、跳ね返りをキャンセルしてやろう。

ヒットしていれば2ヒットになり、さらに地上の連続技につなげられることが可能だ。ガードされた場合でも、空中で2回攻撃が出るために、ガードを崩しやすいぞ。

流星キックは、ある程度の高さ（ノーマルジャンプの頂点あたり）がないと出せないので、一気に十分な高さまでジャンプできる、スーパージャンプを使うようにしよう。ノーマルジャンプで攻めるよりも、激しい攻めが可能になるだろう。

指先の限界にチャレンジ！

地上から攻めようが、ジャンプから攻めようが、最終的に辿り着くエリアルは同じである。と、いうことで、普段使える基本コンボを紹介しておこう。

●流星キック→大キック→小足払い→しゃがみ中パンチ→立ち大キック→（エリアルスタート）ジャンプ小キック→中パンチ×3→中キック→ドリルクロー

流星キックから始まっているが、これは一例にすぎない。ダッシュ小足払いから始まっても、なんら問題はないぞ。エリアルレイヴとしては、それほど難しいものじゃない。最後のドリルクローが出せるかどうかの問題だけだ。



エリアル中は、中Pが連打できるので、3発入れてから…



中K→ドリルクローだ。ドリルクローは、斜め上に出すようにしよう。

画面端ならば、ドリルクローの後、落下中に大キックを2回当てることができるぞ。また、そこから連続技につなげることができるのだが…それはまた今度。

狙えヴァリアブルコンビネーション！

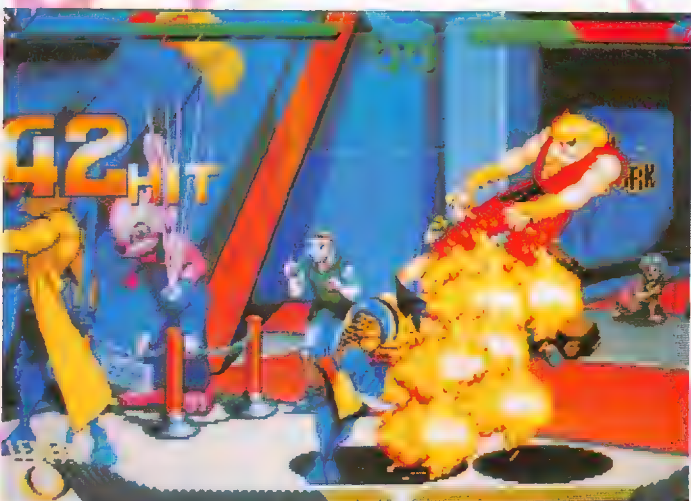
基本的な攻め方は以上だが、これだけでは決定打に欠けてしまう。連続技だけでは、ダメージが少なすぎるからだ。

そこで狙っていくのが、ハイパーXであるウェポンX。この技は出るまでが遅いが、出てしまえば上半身無敵状態で突っ込んでいくので、狙うチャンスは多いはず。狙いどころとしては、相手の飛び道具に合わせて使う方法だ。ソニックブームやハイパーグラビテーションなどにうまくタイミングが合えば、飛び道具を無視してヒットするぞ。

ハイパーXゲージがたまっているならば、ヴァリアブルコンビネーションを狙ってみてもいいだろう。流星キック→大キックから直接連続技としてつなげることができるぞ。パートナーは、飛び道具系の必殺技を持つキャラと相性がいいぞ。オススメはガンビットだ。



流星キック・大キックとつなげてから、着地でヴァリアブルコンビネーションだ。



ガンビットが相棒なら、この威力！

対戦攻略



中距離を維持してカードを投げる、棒で殴る、蹴り飛ばす、このどれもが必要。

担当：KAL

ガンビットでまずすることは、棒でなぐるのか、カードを投げるのか、跳ぶのか、状況に応じて決めることだ。

基本は棒

お互いが地上にいて中間距離…端〜端ではなく近くでもない…そんな距離のときは、迷わず小ケイジャンスラッシュを出そう。おもむろに出して突然ひっぱたくのだ。

小スラッシュは、横にすべっているので一見突進技のようだが、実は少し離れたところに瞬間的に攻撃力が発生する"出が超早くてリーチが長い"打撃法だ。本当はほんの少しだけ、攻撃力をもったまま移動しているが、「滑っているモーションの大半はただのスキ」だと覚えたほうがいい。

このことから小スラッシュは、なにか技をガードするたびに出す「反撃用の技」としても非常に重宝する。なにせ自らの技、小スラッシュをガードしたあとの反撃に使えるくらいなのだから。これは重要なのでよく覚えておこう。


これが小スラッシュの間合い。


突然攻撃力が発生する。


これはほとんど隙モーション。

跳び込む

中〜近距離でつぎに考えるのは、ジャンプ攻撃だ。

これには地上の相手に連続技を入れるつもりで跳び込む"対地の跳び込み"と、相手もジャンプするかも…？というときの"対空のジャンプ攻撃"の2パターンがある。

跳び込むときは、ジャンプ大P→ジャンプ大Kの空中2段を使っていこう。1打目のジャンプ大Pは割と高めで出してしまい、あとは2打目をどのタイミングで出すか、で相手のガードを揺さぶる。連続してすぐ出してもいいし、かなり時間差をかけてもいい。着地したあとは、攻撃がヒットしているなら連続技を入れ、そうでなければさまざまな固めで相手のミスを誘おう。

相手が跳ぶかも…？というときの空対空のジャンプ攻撃には、ジャンプ大Kを使うといい。横方向にかなり長いので、多少距離があっても蹴落とせる。逆に近いときは空中投げになるのでフォローも万全だ。

スーパージャンプや飛行で完全に頭上をとられているときは、ジャンプの昇りで中P→中K→大Kと押し（3ヒット）、直接落としにいくのがいいだろう。ジャンプ中Pは真上方向に強いのだ。


離れているときの空対空、ジャンプ大Kは空中投げも兼ねる。

カードは遠距離から

飛び道具のキネティックカードは、端〜端くらいまで離れたときに小で投げるか、ダッシュ大Pからキャンセルで投げるか、接近戦での固めから小スラッシュのかわりに投げるか、おもにこれくらい投げるバリエーションがある。

この技はヒット後、吹っ飛んでいる相手キャラに追い打ちを加えることができ、小・出が早く吹っ飛びが小さい、大・出が遅く吹っ飛びが大きい（威力も高い）、となっている。もちろん当てたいのは大だが、なかなかチャンスがない。そこで、遠距離から小で投げたあと、連続して次は大を投げるとか、ダッシュ大P→キャンセルで投げるときは大とか工夫するといい。また、接近戦の固めでいつもいつもケイジャンスラッシュを出したり通常技を連続ガードさせないで、普段スラッシュにつないでいる技から大カードを投げたりすると、時間差で当たることもある。

小カードヒット後は小スラッシュで追い打ち、大カードヒット後は小スラッシュ・小カード・ロイヤルフラッシュで追い打ちするといいぞ。



大カードヒット！このあとロイヤルか？

立体殺法・ケイジャンストライク

下溜め→上＋パンチORキックで出るケイジャンストライク。扱いが難しいので初めのうちは覚える必要はないが、はっきりいってこの技は強い。直線的で単調になりがちなガンビットから、画面内を縦横無尽に駆け巡る「カッコ良くて強い」ガンビットに変身を遂げられる重要な技だ。

パンチ版は相手キャラの頭上へ自動的に移動し落下、その後Pボタンを押すと棒を一振りする。落下中はレバーで左右に微調整可能だ。

キック版は壁から跳ね返ったあとはすぐに蹴りを出す。小→壁から近く、大→壁から遠くを蹴る。

どちらもしゃがみガード可だが、P版は「頭上を越えたあとすぐ戻ってガードを誘う（向きを分からなくする）」のに使え、K版は「その速さを武器に不意打ち、コマンド入力ミスを誘う」のに使える。また両方とも威力が高く、接近手段としても利用できる点に注目だ。ここでは多くを語ることはできないが、メインで使っていくのはP版だ。長い棒で翻弄しよう。

余談だが、ロイヤルフラッシュは真上に投げる棒（1ゲージも減る）を当てるようにして使おう。


使えるストライクP版。ガード方向を惑わせろ！

対戦フローチャートで見る

Virtua Fighter 3

©SEGA 1996

[illegible]・アキラ・ジャッキー・[illegible]・サラ・ラウの対戦攻略と、起き上がり時のセオリーをお届け!

デビル・アイは[illegible]
起き上がりってなんや
年寄りはドーピングせんときつい! 起き攻め応用編。

担当 [illegible](年寄り)ししみ

全国のバーチャジャンキー(そうじゃない人も)のみなさん調子はどうですか?

そろそろアレが始まっている頃じゃないでしょうか…そうマキシマムバトルです。いわゆる全国大会ですな。また地方特有のプレイスタイル(北海道、京都、岐阜なんかが強烈だったなぁ[illegible])のぶつかり合いが見られると思うと…ワクワク…とても楽しみです。

さて、そろそろ本題に[illegible]。今回は、以前よりもさらにステップアップした起き攻めを解説していきましょう。



起き上がり中でも、



ダウン攻撃をくらってしまうのはしようがない。

[illegible]でもわかる起き上がり その6 なんでくらうねん!

[illegible]起き上がっている途中に、相手の打撃で潰された[illegible]こういう経験、みんなあるんじゃないのかな?

実は、起き上がり[illegible]ダウン攻撃判定に[illegible]、ある一定の条件[illegible]をくらってしまう判定が存在する。

[illegible]その一定の条件というのはどういう場合なのか、例を挙げて説明しよう。

●回転系(前転)起き上がりを潰す場合

こちらが起き上がり蹴りを嫌った時なんかにワリと使われる前転起き上がり。しかし前転起き上がりは、見切れるようになると、その出始めを打撃で潰すことが可能。

潰す技としては、各キャラ[illegible]発生の早い下段技(↓Ⓚなど)や同じく発生が早く、かつ持続時間の長い中段技([illegible]の連環腿など)が有効。ただし前述したとおり、前転の出始めでなければならないので注意。素早い見切りを身に付けろー!

●ディレイの起き上がり蹴りを潰す

VF3の起き上がり蹴りは、なぜこうも見切るのが難しいのか?

その原因の1つとして挙げられるのがディレイの起き上がり蹴り。しかし、これも前転起き上がりと同様に潰すことができる。

潰すポイントは、相手の起き上がりが完了する間際から、[illegible]の発生するまでの間である。わかりやすく[illegible]、起き上がり蹴りがすぐに出ないで、ミョーな間が[illegible]場合があると思ったら、そこが割り込むポイント[illegible](わかりにくい…?)。

潰す技も前転起き上がりの場合と同じ。↓Ⓚは安定だが各キャラ固有の技を試してみるといいだろう。

ただ、ディレイの起き上がりを潰すことは、前転起き上がりを潰すことと比べるとかなりハイリスク(先読みの決め打ちになってしまう面がある)なため、心理戦においてのプレッシャーと考えたほうがいいかもしれない。

サルでもわかる起き上がり その7 スカし入れとこー!

ここでは起き上がり攻撃をスカす方法について紹介していく。スカす方法はエスケープ[illegible]。その前にエスケープの基本的な法則について少しふれておこう。

相手の技をエスケープでかわす時、基本的には、相手の前方に出ている足側にかわすと成功しやすい。なぜなら、多くの技は、その方向から攻撃するためである。

以上が基本的な法則(あくまで基本だからねー)。それじゃ、起き上がり攻撃をエスケープしてみよう。方法は…わかっていると思うけど、相手が前方に出している足側にエスケープだー!

タイミング[illegible]、なるべく相手の起き上がり攻撃を引きつけてエスケープするのが[illegible]。起き上がり攻撃の種類によって、エスケープのタイミングが違っていたりするため難度は高いが、覚えてほしいテクニックのひとつだ。

[illegible]紹介しておこう。

それは、ダウンしているほ[illegible]

[illegible]マンドを入力しているのを読み[illegible]Ⓟのスカリを横下段投げするというものである。



起き上がり下段攻撃を[illegible]

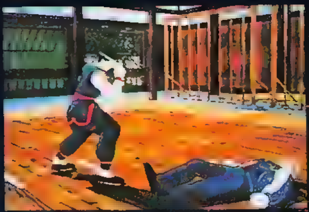


あえて投げ抜けコマンドを[illegible]



横下段投げで決める!

前転起き上がりを潰す場合


相手ダウン


前転発生

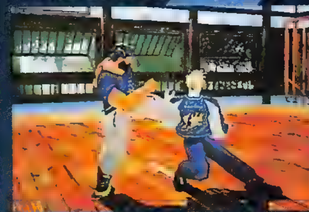
○


各キャラ発生の早い下段技

○


各キャラ発生が早くかつ持続時間の長い中段技

×


見切りが遅いと失敗する

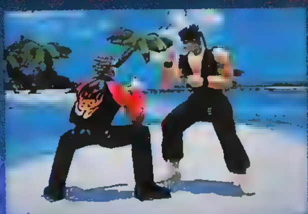
ディレイの起き上がり攻撃を潰す場合


各起き上がり（ヘッドスプリングを除く）


ディレイ発生


各キャラ打撃で潰す

エスケープの基本


相手の足に注目！


多くの技はこちらでO.K


技によって臨機応変に

起き上がり攻撃をエスケープする場合


各起き上がり（ヘッドスプリングを除く）


起き上がり攻撃発生

○


引きつけてエスケープ

×


種類によっては不可



5回くらい読み勝てばいいのか?

葵

技1つ1つの攻撃力は低い。勝負をかけるときは一気に。

担当：[illegible]

技解説

リスクを考えるとどうしても使える技の幅が制限されてしまう葵。相手の心理状況を利用してリスクのある技も効果的に使っていかなければならないぞ。

●浮桜（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）
しゃがみガードには相手のガードを崩すだけの技になってしまうが、ヒット時は浮かせることができ、雷刃破を追い打ちで当てることが可能。
また、ガードされても確定の反撃技はなく読みでカバーできるのは大きい。投げを読んだら連突からの攻め、打撃を読んだ[illegible]を使え。

●袖伸剣（[illegible]Ⓟ）
しゃがみガードを崩しただ[illegible]に攻撃のターンが移ってしまうが、カウンターヒット[illegible]破や連突草薙が狙えるので使っていける技。ガードされても確定技はないので読みでカ[illegible]。

●雷刃破（[illegible]Ⓚ）
ノーマルヒットからダウンを奪え、間合いやキ[illegible]っては㋑や正の字の肘[illegible]しながら攻撃できる技。
連突小太刀とモーションが非常に似ているがこちらはガードされても反撃は受けない。連突小太刀と硬化が同じだと思って投げにくる相手には連突から攻め直すことができる。

●横打（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）
雷刃破同様に間合いやキャラによって正の字なら㋑、下㋑、肘を、八の字なら下㋑をすかしながら攻撃することができる。中段の横周肘当てに連携したり寸止めができるのでラッシュ感を相手に与えることができるのもいい。

●両止（[illegible]Ⓟ）
相手の技を止める技。姿勢が低いので上段技には余裕で合わせることができる。両止もガードされた後反撃は受けないがすかると立ち投げをくらう。
続いて反撃は受けるが使っていくべき技。

●鳳凰手（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）
ヒットしたときは相手の癖を読んで、㋑系の出[illegible]で割り込もう[illegible]や雷刃破[illegible]全[illegible]鳳凰手。[illegible]け[illegible]ならダッシ[illegible]投げかこちらも[illegible]投げや打撃で勝負。
そしてガードを読んだら下段投げだ。あがきと避け両方に対応したければ草薙もいい。鳳凰手はガードされると投げが確定してしまう技。投げ抜けを入れたり間合いによっては相手の投げ失敗を待つなどして悪あがきしよう。

●草薙（[illegible]Ⓚ+Ⓖ）
技の出が速いので相手が技を潰しにきそうな局面で㋑に合わせたり避けに合わせるように使えばかなり使っていける技。
読みが外れると、下段投げや馬歩衝[illegible]をくらってしまいかなり痛いことになる。相手が草薙を見にくるなら寸止めも使えるがそこまで見てくれる人は意外と少ないのが現状だ。

●鐘切り
ガードされると相手の投げが確定、ノーマルヒットだと攻撃の主導権交代、[illegible]カウンターをとれば葵の投げ

[illegible]その攻撃にカウンターをとれば浮かすこと[illegible]できるというかなり勝負を早める技。相手の攻撃を避けでかわしたときは狙っていくべし。

投げを使い分ける

投げ抜けを考えて使[illegible]く投げ技は大体[illegible]くらいあれば[illegible]。
攻めに使うときはダメージを考えて[illegible]つだけていいだろう。
相手の技の隙に投げを入れる際に5フレームの時間がない場合、1フレーム投げで落としがいい。後ろに相手を投げたいときは[illegible]間取を使う。
そして[illegible]投げ技があるので[illegible]

ければまず抜けられることはない[illegible]。
そして問題になってくるのは[illegible]。
が、わかってらっしゃる方は[illegible]巻きだがこれも問題はある。
[illegible]れていた場合、安定のはずの[illegible]。
だから、投げコンボを使うときは[illegible]いい結果になることもある。
[illegible]



モーションは衣車に似ているが硬化時間は全然違う。



ガードされても読みでカバーでき、上段をすかせるのも大きい。





こうなれば[illegible]けをうまく使って狙っていこう。



たまには欲張っていく。糸巻き[illegible]トも重要。

攻めの流れ

このゲームはこれをやっていれば勝てるというものが少なく、当然のことながら読み負けることがでてくるが、無駄な動きは余り歓迎できない。

ここでは対戦の流れに沿った、ある程度理にかなった攻めの流れに葵の特性と相手の心理を限定はされるが入れながら紹介していこう。

まずはラウンド開始の行動から。ラウンド開始[illegible]スタートとしゃがみスタートを選べるが、基本は立ちスタートで行く。

このラウンド開始の間合いでの基本は、[illegible]カリーチの長い中段技[illegible]と読んだならⓅで潰し[illegible]。相手がⓅでくるよ[illegible]よりⓅが速いキャラ[illegible]。上段をすかす技が[illegible]れを出したり、様子を[illegible]スタートや避けスタ[illegible]といったところ。

葵のⓅはリーチが短いので少し信頼に欠けるが、葵はこの間合いでは割と相手の攻撃をすかしながら攻撃することができる。正の字でⓅや肘をすかすことができる横打や雷刃破を使うと主導権を握りやすい。

相手のとる行動を出の速い中段に限定したときは、Ⓟで潰しての投げと連突からの攻め、避けからの投げ、鳳凰手、踵切り、草薙といったところでいいだろう。

Ⓟやガードで様子を見る慎重な相手には好戦的に草薙で攻めるのもいい。

この手の相手にはガードさえできれば反撃が確定する技を見せることが割といい餌になる。そして相手がしゃがみスタートのときも基本は同[illegible]。相手の狙いを読んで行動を[illegible]いきりよく行おう。

相手の技をⓅで[illegible]潰[illegible]完全に技を読[illegible]したときは投げを狙い、二連突から攻[illegible]Ⓟが3つつなが[illegible]に連突草薙を[illegible]

連突絹[illegible]はガードされると投げが確定してしまうので出[illegible]ておいて相手がよろけ[illegible]らそのまま。ヒットしたときは実はつながらない技なので4発目を寸止めして攻めたりしよう。

ただし、絹車の4発目寸止めは割と止める動作が見やすいものでもある。寸止めしたときにくらったものはあきらめだ。たまに3発止めも混ぜて相手の反撃タイミングをずらしつつ攻撃していく。

そしてこれらを武器にときおりディレイの連突小太刀を交えながら反撃を恐れない攻めを展開していこう。二連突がヒットしているときに連突絹車の3発目を寸止めしての[illegible]も割と有効だ。3発目を[illegible]て雷刃破や横打で攻[illegible]避けから攻めるのも[illegible]い。



寸止めの中ではもっとも効率がいいポイント。絹車3発止め。

横打を使った後は、しゃがみを崩したら横[illegible]肘当てへの連係とそれを寸止めしての投げ。ヒットしたときの選択肢[illegible]様だがこれに避けからの攻めも加えていこう。ガード[illegible]割り込みや投げ[illegible]とガード[illegible]を使い[illegible]よう。

浮桜や雷刃破、相伴剣と[illegible]った単発技を使[illegible]浮かせたら追い打ち[illegible]みガードを崩したときやガードされたときは相手が先に動くのでガードと避け。

また、葵の技をガードした後はどれをガードしても投げにくる人がいるので投げを読んだら連突からの攻めに戻って勝負を早めよう。浮桜と雷刃破の後は確定した反撃は受けないので投げ抜けを入れたりするのはもったいないぞ。



投げを読んだら連突から再度ラッシュ。

たまには打撃を読んで避けたり当て身を入れるのもいいだろう。相手の動きを読むと同時に自分の行動を読まれないたくさんの選択肢をもって闘おう。

そしてかなりいいタイミングで避けが決まったときは踵切りや鳳凰手から大ダメージを狙[illegible]いく。相手の技に硬[illegible]きは横投げで安定もOKだ。

投[illegible]ウンを奪った後は[illegible]攻めを敢行したい。[illegible]するのは困難だ[illegible]しまえば大ダメー[illegible]を与えるチャンス。

起き上がりに[illegible]らガードを狙い上蹴りをガードしたら投げ抜けに気を使いながら投げを、下蹴りをガードした後は下段投げを使っていこう。葵は下段投げが一つしかないので抜けられてしまう確率も高い。

横打や浮桜からの攻めも使っていくといいだろう。また、相手の投げ抜けモーションを[illegible]からの立ち投げや、[illegible]下段[illegible]めいくこともできる。

起き[illegible]ら相手の行[illegible]を[illegible]ねていくか避けからの攻撃、また少し待ってからの投げといったところでいい。

[illegible]は起き蹴りが非常に見づらく起き攻めにいきにくいが、ガードさえできればそ[illegible]負をかけるなら起き攻めを狙[illegible]。[illegible]



[illegible]

[illegible]を下がって待つのももちろん[illegible]つの手段。起き蹴りをくらったら負けるほど体力がない[illegible]がいい場合もある。

攻めの流れはとりあえずこんなところ。じっくり闘うときは浮桜や雷刃破、寸止めが[illegible]を行うといったところ。

このゲームではどういう行[illegible]どんな結果になっても後悔しないですぐ次に頭を切り替えていくことが大事。後は対戦[illegible]ていくといった経験だけだ。

葵・攻めのフローチャート

- P
  - PP⇩K
  - PP⇩KG → P / ⇘P / ⇨K / ⇨P+K / 投げ / E
  - P⇨PP
  - P⇨PPG → 投げ
  - P⇨PG → 投げ / P / E
  - 投げ
- E
  - ⇙K → 投げ抜け / 投げ
  - ⇘P+K → 下投げ / ⇘P+K / 投げ / E
  - 投げ
- ⇨K ⇘P
  - 空中追い打ち（カウンターヒット）
  - ガード（打撃用）
  - P（投げ用）
  - 返し技



それも打撃の1発屋
鷹嵐

大ダメージを与える1発技が当たる確率。それがこのキャラの勝率と思っていいだろう。

担当：アディトシと南長崎6丁目タカ

鷹嵐を使って対戦に勝った[illegible]。勝因は、うまくあのコンボにつながったとか、あの投げ技を決めることができたとか、そういうものではない。

鷹嵐にとって狙うべきものとは、その固有技ほとんどであり、どれがヒットしても勝敗を決めるほどの威力を持っている。その分、隙も大きくガードされて反撃されなかったり、出が早くて止められにくい技は、まずないと思っていいだろう。

よって付きまとうは運。とりあえずこれで入って…。という行動はとれないので、いかに高い確率でそれらを決められるかが鍵。布石を敷いている余裕はないぞ。

鷹嵐の距離感

相手との間合いによって立ち回り方を変化させるとき、通常は近距離、中[illegible]離の3つで[illegible]チのある技が多いので、近距離と中距離（スタート直後の間合い）で出していく技の違いはあまりない。よって、それが鷹嵐のスタンダード[illegible]扱いの場で[illegible]。特殊[illegible]ってか[illegible]しと投げ技との[illegible]時リスクの少ない2択がメイン。

なぜリスクが少ないのかと言うと、ぶちかましはガードされても[illegible]を受けない（2択は[illegible]られる）からだ。しかもカウン[illegible]ヒットすれば非常に高いダ[illegible]えることができ、ダウン攻撃も入る。

当然、当たり判定も強いから、サマーのような鋭い技以外に潰されることは、よほどタイミングをずらされない限りないぞ。



岩石ぶちかましと…。カウンターヒットなら次に追い打ち。



[illegible]れるような距離なら、迷わず[illegible]



投げ技との2択。[illegible]がベストだ。

強力中段技群を当てるには?

ヒットして高い効果が得られる、実戦的な中段技を先にリストアップしておこう。とりあえずここでは[illegible]手突っ張り[illegible]・蟠龍（Ⓟ）・勝ち上[illegible]（[illegible]＋Ⓚ）・斬撃（[illegible]）[illegible]。これらを挙げた理由は[illegible]ダメージ重視。特に諸手突っ[illegible]アキラ[illegible]中間距離で[illegible]

相手の出してくる技に合わせるようにして出していく。

通常は出るまでが[illegible]化が短そうな諸手突っ張りを多用し、[illegible]キャラ[illegible]カウンターヒットしと空中コンボを狙おう。



[illegible]手突っ張りがキャッチ[illegible]

かなり余裕があったら[illegible]にもう1発逆転を狙うしかない、という状況は蟠龍。出るのが遅く、ガードされた後の[illegible]は最大だ[illegible]カウンターヒット時の威力が半端じゃない。

相手が多少離れた間合いから繰り出す連係、例えば[illegible]キック、ミドルキックとか、そういったものに対して割り込むように出すと効果的。

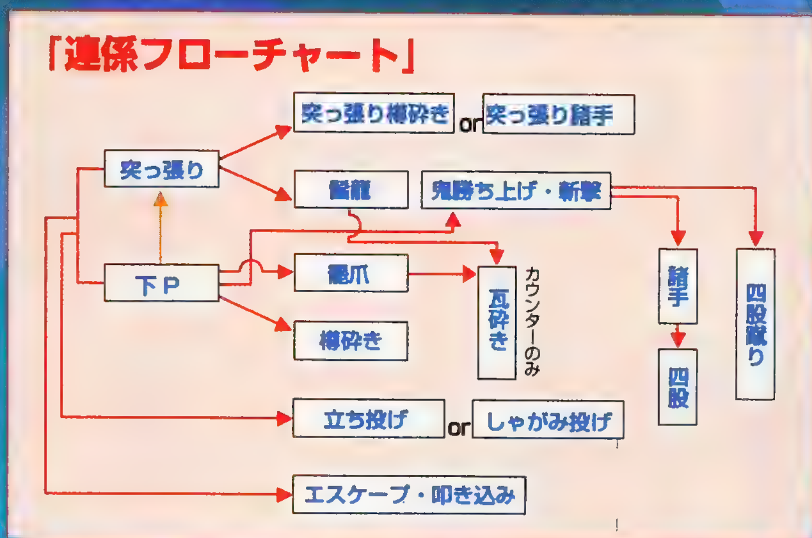
ちなみに諸手突っ張りも[illegible]、ガードされると返し技をくらう。蟠龍は見た目で[illegible]かるが、実は諸手突っ張り[illegible]とこで止めても（Gキャン）反撃を受ける。[illegible]間からか2発で張り手が止まることを忘れている相手が多いので、ガードされても下Ⓟなどを出していって続けて攻[illegible]



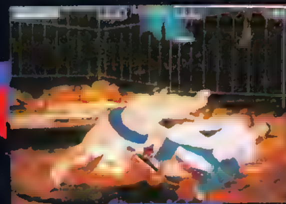
四股で追い打ち。ほぼ安定[illegible]

[illegible]話は変わって勝ち上げについて。使い方はあの2[illegible]中コンボを狙いやすいという[illegible]が、[illegible]もそうで、こちらはもう少し[illegible]しては、諸手1発。そして四股で追い打ちするのが、今のところ一番減ると思われるコ[illegible]ーヒット、そしてアンジュレーションが効いていれば諸手突っ張りを入れてもいい。[illegible]量級のキャラに対して高度が望めないなら、空中では何も入れず四股蹴りで追い打ち。[illegible]し、何よりも通常のものよりも、かなり高いダメージを与えられるのだ。






斬撃、鬼勝ち上げ、鬼殺しで浮かせたら…


諸手、1発。


四股。低かったら諸手を入れずに四股蹴りで[illegible]

リストアップした技の中で鬼殺しは、一番の近距離使用。最も隙は小さいが、通常ヒットだと状況は五分五分。投げコンボとして喉輪があるが、


鬼殺しの通常ヒット後は、有利なのか不利なのか…

よっぽど相手がボーとしてない限り、続けて攻め立てようとはせず、まず様子をうかがったほうが賢明だ。

基本は上段スカシ！

中距離[illegible]た中段技群でカウンタ[illegible]いとすれば、近距離は[illegible]を主体とした連係による[illegible]択。

鷹嵐が連係を作る場合、始動技は下Ⓟ、肘当て、そして最も精巧にできるのが、突っ張りである。もっとも、これらの始動技は個々の対戦において、使い所は勘に頼る部分が大きい。特に鷹嵐の場合、次に連係さすことを目的とす



下Ⓟ[illegible]発当[illegible]。


立ちⓅ等をすかす中段技を連係。鷹嵐にはこういった技が多い。

るならば、隙の大きい技はかりゆえに、相手の技を止めた状態、つまりカウンターを取[illegible]ていないと厳しい。

[illegible]それらがうまく当て[illegible]連係させる技は何[illegible]

中段[illegible]等の上段技をすかし[illegible]出るもの。つまり鬠龍・勝ち[illegible]げ・斬撃・露払い。露払いは2発[illegible]ードされるとまずいので、発目をくらって手を出してくるようなら全部出して、しゃかみガードを固めてるようなら中段技に連係、もしくはしゃがみ投げ。

また割り込みをある程度[illegible]くなら、出の早い諸手突っ張りか樽砕きを連係さす。多少特殊だが、どうやっても割り込まれるようなら、始動技を出してガードを固めたり、エスケープか叩き込み。それでも潰されるときは潰されるのが現状だが…。



[illegible]ダメージなどは期待できないが[illegible]り込みにくさなら[illegible]

ちなみに叩き込みは、投げ[illegible]に非常に有効。[illegible]み[illegible]は中段技がきても、タイミングによっては勝てるぞ。

では始動[illegible]ひるますことが[illegible]ない。素直に2択を迫る。

通常ヒットの場合も[illegible]

コンデ[illegible]るのがベスト。しかし打撃技のほうがいまいち。肘当て[illegible]かた。

その他の技をフォロー

ここまで[illegible]段技は[illegible]

鷹嵐の象徴とも言える蹴たぐりについても触れておこう。実はこの技、カウンターヒットで[illegible]ない限り[illegible]つまり通常[illegible]で相手がよろけても、必ずK等の返し技を受ける。よって、ほとんど使う必要はないだろう。

次に水柱割り。[illegible]みを[illegible]技だが、なかなかこにしゃがみ投げを狙うのは難しい。そこで水柱割・露払いといった連係を使い、相手に認識させ[illegible]しゃがませるように仕向け、そこを投げるようにするのだ。

最後に[illegible]突き[illegible]

使い所というのはないが、うも体を避けつつ出るせいか、相手の連係に割り込みやすい。や[illegible]するが、なかなか[illegible]
性能。[illegible]

一度試してみてくれ。



相手の連係[illegible]
は、[illegible]

CPU戦で練習 掴み投げ

[illegible]使う者にとって、1つのステータスと感じるのが対しゃがみ投げ。これを決められる所でキッチリ決められるようになれば、ステップアップの証となる。

[illegible]人はいいが、まだ苦手という人にCPU戦での練習法を教[illegible]

1露払い法

露払いを1発、割と接近してからCPUに当てる（ガー[illegible]）[illegible]よくしゃがみガードしているので、そこを投げる。

その場で入力してもいいが、距離によってはダッシュの必要アリ。

2突っ張り法

突っ張りを出していくと、CPUはしゃがみガードしだす。そこを掴み投げ。



突っ張ってりゃ〜CPUはしゃ[illegible]

[illegible]しゃがみ投げ[illegible]
い。これはかなり厳しい事実で、かけられた相手は統一のコマンドで抜けることができ

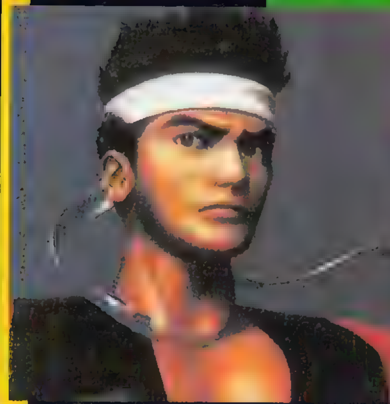
るわけだ。

よって、しゃがみ投げが入る状況でも樽砕きを使ったり、投げ抜けをすると下Ⓟが出るので[illegible]にするといいぞ。



[illegible]されて…


下Ⓟを出す奴は、必ず投げ抜けを入力しているぞ。



新技を使いこなせ!
アキラ

VF3アキラの攻撃の軸はズバリ新技だ。

担当：GYU

VF2では圧倒的な押しがウリの中段攻撃、躍歩頂肘と失敗下Pがなにげに強い鷂子穿林の2択攻撃で最強の地位を手に入れたアキラ。

しかしシステムや固有技に大きな変更が加えられたVF3において、以前の戦術だけで勝ち抜くことはもちろん不可能といえる。特にシステムの盲点をついたVF2アキラの戦術は完全に捨て去ることが必要だ。

またVF3アキラの戦術にとって最大の狙いは、なんといっても修羅覇王靠華山や崩撃雲身双虎掌を決めることにある。これらの技を決めることを念頭にアキラ基本戦法を解説していこう。

中段の要は裡門頂肘と撃歩翻誇！

さてここ一番という状況においての2択攻撃、つまり[illegible]段打撃と投げの[illegible]F3にお[illegible]段攻撃、[illegible]れはひとまず忘[illegible]うがいい。というのも躍歩頂肘は硬化時間が長く、ガードされると反撃を受けてしまうからだ。

そこで躍歩頂肘の代わりとなる中段[illegible]ろ[illegible]その最低[illegible]度出かかりのス[illegible]が速く、なおかつ返し[illegible]ないのだ。

今回のアキラでこの条件に当ては[illegible]つ。ひとつはおなじ[illegible]の裡門頂肘、そしてもうひと[illegible]翻誇だ。

このうち、特に使えるのが撃歩翻誇。この技は通常時は中段の肘うち（肘うちといっても相手をよろけさせることはできない）だが、相手が立ちガードしている場合は崩し技に変化する。つまり相手の行動にかかわらずこちらの攻撃が決まる自動2択攻撃となっているのだ。



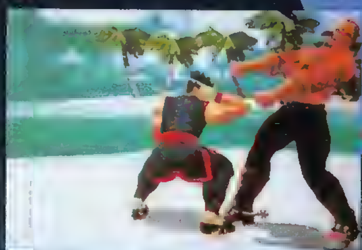
今回は躍歩頂肘の代わりに裡門頂肘[illegible]押す。



中段の要、撃歩翻誇。打[illegible]自動2択だ。



逆足から[illegible]



躍歩頂肘が安定！



足位置が平行なら…



右側脚が決まるので…



修羅覇王靠華山で追い打ち！

相手の立ちガードを崩したのなら、[illegible]もしくは[illegible]う。これで体力をゲージ2分の1[illegible]

鷂子穿林からの攻め

（フローチャートA）

[illegible]されているからだ。

[illegible]の硬直が解けた後すぐさま躍歩頂肘を出して硬化中の相手[illegible]するというもの。これでゲージ2分の1強奪うことができる。

[illegible]で躍歩頂肘をかわされてしま[illegible]双虎掌を重ねるといい。

[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

フローチャートA
"鷂子穿林からの攻め"

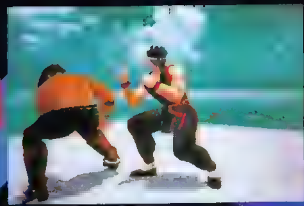
鷂子穿林 →（回復しないと読んだ場合）→ 躍歩頂肘 →（浮いた）→ 修羅覇王靠華山

鷂子穿林 →（エスケープで躍歩を回避すると読んだ場合）→ ダッシュ後コマンド投げor崩撃雲身双虎掌

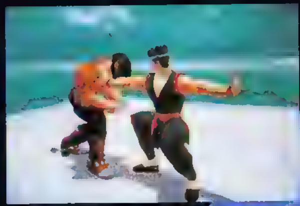
い」。こういった相手には躍歩頂肘を一発入れてあきらめよう。



鶏子穿林後…



躍歩頂肘を避けようとした相手に接近して…



投げや崩撃雲身双虎掌を狙ってもいい。

捜下崩捶を多用する

新技の捜下崩捶はアキラの固有技の中でも、貴重な下段判定を持つ技である。

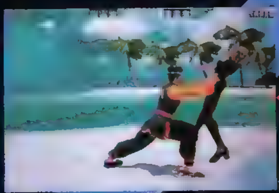
この技は出かかりのスピードこそ遅いがリーチに優れ、また非常にスキが小さいといった特長を持っている。この技を起点にした連携はVF3アキラにとって必要不可欠なものなので、さっそく解説していこう。

まず捜下崩捶が[illegible]ットしたならば、裡門頂肘、猛虎硬爬山、白虎双掌打もしくは馬歩衝靠による中段攻撃と投げによる2択で攻める。しかしこれらは厳密にいえば2択ではない。Pの速い相手にこういった中段打撃を止められてしまうからだ。そういった相手には捜下崩捶の後にPで逆にカウンターをとって投げにつなごう。

捜下崩捶がカウンターヒットした場合は白虎双掌打による追い打ちが安定。アンジュレーションにもよるが、軽量級には修羅覇王靠華山を狙ってもいいだろう。



捜下崩捶がカウンターでヒットしたら…



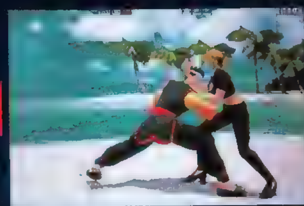
白虎[illegible]打で追い打ち。

[illegible]取り早く修羅覇王靠華山を狙う

空中での追い打ちに絶大な威力を発揮する修羅覇王靠華山。これを決めるためには当然相手を浮かせることが必要となるが、前出の撃歩翻誇」右端脚・修羅覇王靠華山や鶏子穿林・躍歩頂肘・修羅覇王靠華山といった攻撃は、フロ[illegible]が長く即効性のあるもの[illegible]たい。[illegible]り早く相手を浮かせて修羅覇王靠華山を狙いたいなら[illegible]の使用を薦める。

馬歩衝靠はリー[illegible]こそ短いが、スキが小さいので[illegible]されても反撃を受けづらいといったメリットに加え、鷹嵐以外のキャラすべてに修羅覇王靠華山が決[illegible]るからだ。

この馬歩衝靠の具体的な[illegible]い方としては前出の捜下崩捶後の連携以外に、PKもしくはPKGヒット後にダッシュしゃがみで接近しつつ用いるといった方法がある。馬歩衝靠がヒットすればゲージ2分の1確定。ガンガン狙っていこう！



PKGからダッシュしゃがみを入力して



馬歩衝靠！



浮いたらコリャいただきですな。

PKGからの攻め

（フローチャートB）

ここまで[illegible]した固有技が[illegible]VF3アキラの攻撃の要となるものだが、やはり攻撃のアクセントとして用いるPや下Pといった小技を軽視することはできない。もちろんこれらの攻撃がカウンターでヒットしたなら投げを決めるべきだが、それ以外の状況での攻撃の組み立てについて解説していこう。

まずリードブローとして出したPKがヒットしたならば裡門頂肘もしくは捜下崩捶で相手のガードを揺さぶる。もちろんダッシュしゃがみ猛虎硬爬山や馬歩衝靠につないでもいいだろう。

またPKGとした場合は撃歩翻誇やダッシュしゃがみ猛虎硬爬山・馬歩衝靠がいいだろう。

下Pをヒット[illegible]

[illegible]鶏子穿林などの投げによる2択が基本。しゃがみ状態からには[illegible]よう。また下PからPKGにつないでもいいが、あえてここでエスケープして崩撃雲身双虎掌を狙ってもいいだろう。

VF3アキラは前出の固有[illegible]手のガードを上下に振ること[illegible]る2択と浮かせ技からの修羅[illegible]えるはずだ！



下Pから連携にいくと見せかけて…





ホイホイハット…

フローチャートB

"Pからの連携"

PK → 捜下崩捶
PK → 裡門頂肘
PK → ダッシュしゃがみ 猛虎硬爬山or馬歩衝靠

PKG → 撃歩翻誇
PKG → ダッシュしゃがみ 猛虎硬爬山or馬歩衝靠



ひじきは体にいいそう

ジャッキー

一発逆転性こそ薄れてしまったものの、鋭い蹴り技は依然として健在のジャッキー。手堅くダウンを奪っていこう。

担当：C-LAN

いちいちダウン攻撃

ジャッキーにとって、VF2から変わらず使えるのがライジングエルボーだ。

しかしVF3ではよろけからのコンボにいいものがなく、また回復もされてしまう。そのため今回重要なのが「エルボースピンキックに派生させてダウンを狙う」ということである。VF2と違って小ダウン攻撃が確定するので、エルボースピンキックを4回決めれば完全に相手の体力をゼロにすることができる。エルボーナックルローキックなどの新技も追加されたが、結局のところメインに据えていくべきはエルボースピンキックである。エルボーを出すときは常に入るかどうかを意識しておき、入ったら即スピンキックにつなげ。カウンターのときはかなり遅れても丈夫。



エルボーが入ったら、





それで「マツ」でしめる。安定。

ックにつなごう。

エルボーがガードされたときは、ガードに切り換える以外にも、割り込まれない程度のディレイスピンキック[illegible]拳への派生なども有効だ。

エルボーは発生も早いので、返し技としても重宝する。Pでしか返せないときは投げ、エルボーで返せるならはエルボースピン[illegible]小ダウン攻撃を返し技に使おう。

コンボエルボーつながる理論

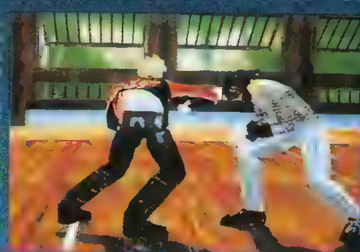
今回非常に使いにくくなったのがコンボエルボーである。[illegible]コンボエルボー単体で見れば有効な技にかわりはない。しかし、コンボエルボーが[illegible]ないため、コンボエルボースピンキックを返し技に[illegible]という点が[illegible]

しかし、つながることがあるのも事実。これはPPKについても同じことがいえる。

結論からいうと、コンボエルボーがつながるのは2発目Pが攻撃持続時間の後半で当たったときである。具体的には、2発目Pのギリギリ先が当たったときだ。

ちょうどいい間合いが開幕時。開幕のレバー入れPスタートのコンボエルボーは必ず連続になる。また相手の技によってはちょうど間合いが[illegible]





[illegible]



[illegible]

る程度あたりをつけておこう。

[illegible]

返し技になる技

[illegible]

いかなる場合でも連続になる。なお、PPPは常に連続になり、ダブルパンチニーキックはパンチの当たり方がどうであれ[illegible]

空中コンボ

VF3では浮く高さが変わ[illegible]



[illegible]

った。一応トーキック、サイ[illegible]

[illegible]

ニーキックからのコンボで

[illegible]



[illegible]



WD[illegible]



[illegible]

力を3分の1ほど減らすことができる。
また、しゃがみP・ダッシュハンマー・小ダウン攻撃も足位置によらず確定する。ダッシュハンマーをレッグスライサーに変えてもよい。
この2つはカウンターを伴わなくても入れることができるので非常に実戦度は高い。覚えておいて損はない。
ニーキックがカウンターならば、
・ダブルパンチ[illegible]ニーキック[illegible]
小ダウン攻撃
・P・P・サマー（[illegible]
前の足位置が平行[illegible]



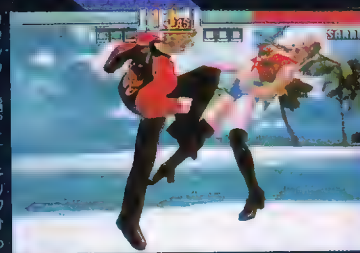
あるいはニーキックの後下Ⓟ[illegible]ら。



ダッシュハンマー。足位置に関係なくヒット。もちろんこの後は…。

ユハンマー（～八の字）といった空中コンボが入る。威力

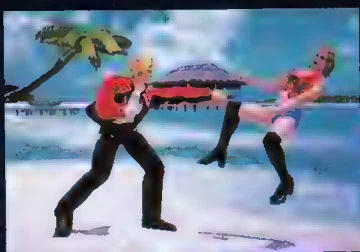
も高いし見た目も派手でいいのだが、カウンターの見極[illegible]を誤ると大損してしまう[illegible]注意。
また、ビートナ[illegible]



カウンター編。ニーキックから



Wパ[illegible]前のジ[illegible]小ダウン。



あるいはニーカからⓅ（Ⓖ）、



もひとつⓅⓖ（Ⓖ）、



[illegible]れてサマーでハンサツ。足が[illegible]

[illegible]の派生があるが、ビートナッ[illegible]タルがカウンターならば[illegible]で止めることで、サマーなど[illegible]える。ただし条件があり、[illegible]ックルを出す前の足[illegible]でなくてはダメ。

各技の弱点・利点を知れ

敵を知る前にまず己[illegible]べし、というわけで、今ま[illegible]の紹介で説明の足りなかった固有技をいくつかピックアップしてみよう。

●ライトニングフック
実はこの技、出し切ってしまうとたとえヒットしていてもP、投げなどで反撃されてしまう。3発止めが有効だ。あるいはライトニングストレートを使ってもいい。これは上段で、かつスマッシュフックがカウンターでなくてはつながらないが、ガードされても反撃されず、またヒットすればダウンを奪える。ガードされても構わないのならば、一応の二択といえる。

●ジャブダブルストレート
この技は、レバー入れPからは出ないということをまず覚えておいてほしい。例によ

[illegible]って[illegible]に[illegible]ターを伴[illegible]く浮き、ダッシュハンマー・小ダウン攻撃での追い打ちが



[illegible]4連撃いい。痛かろう[illegible]



あれれ、ち[illegible]とそれはないんでない

可能。使い勝手はライトニングストレートとほぼ同じ。コンボエルボーもあるため相手はガードしてくれやすい。

●パンチサイドキック
ガードされると反撃を受けてしまうようになっている。

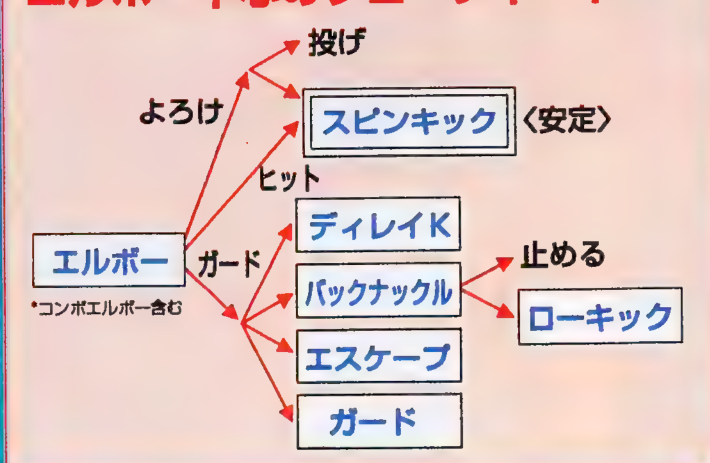
ヒットしたときでも先に動け[illegible]あるが使いにくい技だ。[illegible]ときがあるが、これはPがカウンターによるか否かで決まるものだ。これもガードされると大きなスキを作ることになるので、パンチハイキックを出したいときは間合いに十分注意しよう。

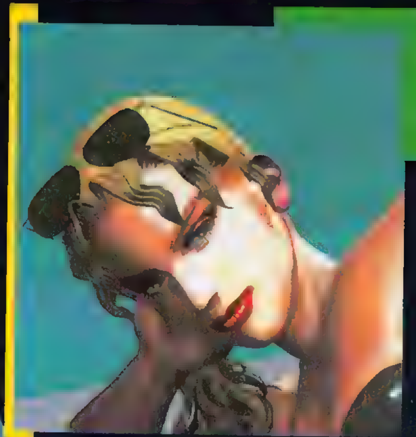
●サディスティックハンギングニー
[illegible]イクより低いこの投げ技、実は利点もある。相手が頭をジャッキー側に向けて仰向けに倒れるため起き上がりにくく、サッカーボールキックが安定、[illegible]ンジュレーションによるもの。

[illegible]はCバージョンの話。他のバージョンでは入らないので気[illegible]

新技が数多く増えたジャッキーだが、実際のところはVF2と比べて、闘い方はそこまで変わっていないのが現状だ。エルボーを近距離戦の中心に据えつつ、ローキック系をメインに（しゃがみ投げのあるキャラは×）据えて相手[illegible]

エルボー中心のフローチャート





2Pカラーで南国ステージへ!

サラ

もうVF3のサラには慣れた頃かな？さらなる発展を求めながらプレイしよう。

担当：ワイルダーKEI

残りの新技もすべて公開され、思う存分に闘うことができるようになった。あとは、コマンドを正確に入力できるようにしておこう。

ディレイはどこまで有効か!?

ディレイをかけて出す技といえば、Dジョイントを思い出す。

しかし、VF3ではエスケイプすることができるので、必ずしも有効ではなくなってしまった。エルボーからニーキックにいくまでに、エスケイプで避けられてしまうのだ。それゆえに、ディレイをかける時間は短めにする必要がある。



エルボーで様子を見過ぎると…、

それと、[illegible]ケイプす[illegible]る側によっては、ニーキックが相手をホーミングしていってくれる。例えば、サラが右側（1P側）にいて右足を前に出し[illegible]るとする。このときにDジョイントを出すと、左足でニーキックを出す形になるよね？つまり、ニーキックの出す足のほうに相手がエスケイプした場合はホーミングしてくれるのだ（この状況では奥側）。逆を言えば、手前に避けられた場合は、完全に避けられてしまうことになる。

また、これはエルボーヒールソートにおいても言えることなので覚えておくといいだろう。



こうなっちまう。

エスケイプ対策にはサイドチョップ

スナップサイドチョップ（以下Sサイドチョップ）は水平に横を切るので、相手のエスケイプに対して、かなりの力を発揮する。



[illegible]ピンキックでもいいがちょっと怖い。[illegible]はサイドチョップ。

だが、この技は上段攻撃なので、しゃがみ、またはしゃがみ状態から手前にエスケイプされると、ヒットさせることができずに空振りしてしまう。そこで、どうせ使うなら、エルボーサイドチョップのほうを使うようにしよう。最初の攻撃が中段技なので、あからさまに避けられる心配がない。ある程度のディレイなら、かけて出してもいいだろう。が、この技もディレイを長くかけすぎるとエスケ[illegible]して無効になって[illegible]しまうので注意しよう。

そして使い分けよう

使い分けというのは、エルボーからSサイドチョップにいくか、それともDジョイントかヒールソートのどちらかにいくか分岐することをさす。つまり、チョップを相手が先読みしてしゃがむようならDジョイント（orヒールソート）にし、避けにくい相手ならチョップにしようというわけだ。いずれも先読みで行こう。それと、Dジョイントとエルボーヒールソートは一気に入力してしまえば連続ヒットになるので、たまには一気に入力してみよう。



これは読み負け。

エルボーからの分岐は色々

エルボーからの連携は、なにもサイドチョップやDジョイントだけではない。エスケイプをしてもいいし、ローズピンキックを出したっていいわけだ。Dジョイントやヒールソートは、ガードされると[illegible]（でも[illegible]える）。

もし最初のエルボーで相手をよろけさせることができたら、ローリングフェイスクラッシュを狙ってみよう。[illegible]にダッシュして近づいてから投げを行ってもいいのだが、この投げは全投げの中でも一番減るのである。ローズピンキックを狙っていくのもいいが、高低差のあるステージで相手が下方向にいると、届かないこともあるので注意が必要だ。

また、このローリングフェイスクラッシュ（以下RFクラッシュ）[illegible]出してみるのも面白い。画面の視点が切り替わって、頭がこんがらかるときがある。ち[illegible]ホールドスローだ。が、ライ[illegible]ングニースマッシュ後に、ジャンピングニースタンプ（小ダウン攻撃）が狙えるというのも魅力である。





はい！私と仲良く遊びましょう。

同じニーキックでも浮かせる高さが違う

そう、同じニーキックでも、Dジョイントとニーキック単



ニーキック単体で当てると、ここまで浮く。

発で出[illegible]ここでは、相手を浮か[illegible]。ロジョイントで当[illegible]つも、最初からニー[illegible]当てたほうがより相[illegible]かせられるのだ。よ[illegible]中コンボもより狙いやす[illegible]る。これは、カウンターヒ[illegible]トの場合においても、もちろん同じことが言える。

しかし、それでも八の字状態からのスタートでないと、浮いている相手に技を当てることは難しい。この状態で相手を浮かせることができたら、サマーソルト、エルボーヒールソード、ジャックナイフのいずれかをヒットさせることができる。それから、ニーキック（カウンターヒット）ドラゴンスマッシュキャノン→レッグスライサーという結構マニアックなコンボもあるぞ。もちろん、八の字からのスタートだ。

それと、もう一つ忘れてはならないのが、ライジングニーコンボだ。一気に入力して2発連続でヒットした場合においても、浮いている相手に技をたたき込むことはできる。正位置からの状態でも可能だ。ライジングニーコンボ→サマ（八の字から決めればウル[illegible]エフリーにも入る）、または、[illegible]エルボーヒールソード[illegible]ナイフも可能だ。正[illegible]なら、鷹嵐を除く[illegible]ジャックナイフが入る[illegible]しては、正位置ならジ[illegible]、八の字ならサマ[illegible]



ニーキックから



[illegible]コンボに

えておけばいいだろう。最初の位置から頭に入れておかないと、かなり難しいよ。

また、今度はライジングニー[illegible]にディレイをかけ[illegible]ックに変化した場合。要するに、ライジングニー・ニーキックという風になる。八の[illegible]ニーを出したときに着地で出るニーキックは、自動的に八の字になっているので、八の字でニーキックを決めたときと、同じように技を当てることが可能だ。が、着地してからニーキックにいくまでに、Ⓟ[illegible]Ⓚや投げを決められてしまうので、ディレイ時間を短くしてやれば、空中でも2発目を出すようにしてもいい。1発目のガード後に、反撃しようとする相手に有効な手段だ。

トーキックジャックナイフも使おう

トーキック自体は、出るまでは遅いが、トーキックジャックナイフは一[illegible]入力で[illegible]ヒットになる。前にも一度述べたことがあるが、トーキ[illegible]クジャックナイフ・ジャックナイフサイドキックが連続ヒットになる。正位置から[illegible]奨ぐらいにしかヒットしないが、八の字からのスタート[illegible]らジャッキーなどの中量級にも決めることができる。ニーキックのことも考えると、サラにとっての八の字は、なかなか重要だ。

その他のコンボは、新しいものの中では、スピンヒールソード・サマーというものがあり[illegible]のあるステージで、自分より高い位置に相手がいないと当てることはとても難しい。

それから、ニーキックの[illegible]ここでは[illegible]八の字ニーキックから[illegible]コンボライジングニーやライジングキックが入る。



中量級に[illegible]ックナイフサイド[illegible]ックが入る



八の字スタート[illegible]

ムーンサルト、ちゃんと使ってる？

相手を翻弄し、イラつかせることのできるムーンサルト。うまく使いこなしているかな？

使い所としては、やはり相手の起き上がる間際に対して。そこから投げやロースピンキ[illegible]

[illegible]ムーンサルト→ムーンサルトといった具合に、連続して出[illegible]イフ→ムーンサルトという使い方もある。

ムーンサルトを使うとき、着地したときに相手との間合[illegible]いると、着地に反撃しようとして相手は近づこうとしてく[illegible]のだ（ムーンサルトの着地硬直はほとんどない）。出が速い[illegible]みたり、ヒールキックムーンサルトにいってもいいだろう。使い所さえ間違えなければ、ムーンサルトは君の力強い味[illegible]

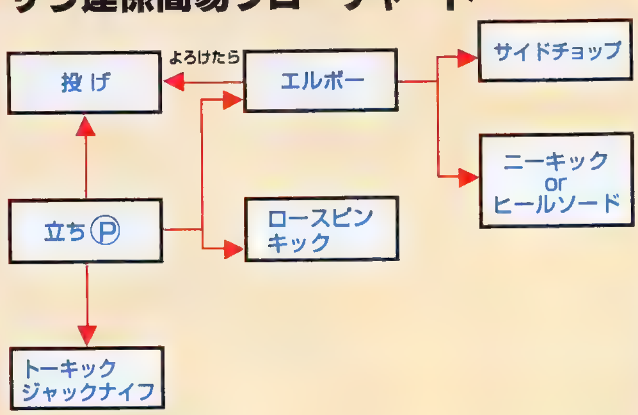
今回はこの辺で…では。





もういっちょ！

サラ連係簡易フローチャート





強力な連係を探ろう

ラウ

やはり背後からの連係が中心となりそう。
さらにエスケープも使いたい。

担当：かっちん

今回は初めてのまとまった対戦攻略ということで、フローチャート付きで考えていこう。

ラウも次第にVF3ならではの「動き」というのが確立されてきた感じである。

だが、このコンビネーションだけをやっていればOK、とか、これだけはやっちゃいけないというのは基本的に見当たらない。



振り返り攻撃からのバリエーションが豊富。

という[illegible]このフロ[illegible]自[illegible]ネーションを[illegible]せたりして参考にしてくれ。

もちろん超初心者であれば、この型のままからでいいからやってみて、アレンジさせる

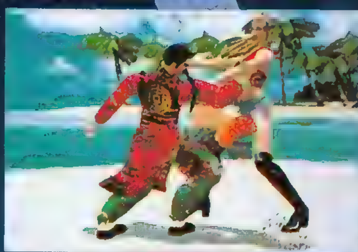
といいだ[illegible]

ワンポイント情報

ま[illegible]フローチャートの解説に入[illegible]回はちょっとスペー[illegible]ので、ワンポイント情報[illegible]してみよう。もうメジ[illegible]ばかりだが、確認の[illegible]でほしい。

最初は飛燕転身掌[illegible]からの先行入力[illegible]Ⓟから。[illegible]モブレイでラウが行っているもので、残像付きの振り向き斜下掌が繰り出される。

相手の浮きを確認してからではできないのが欠点で、完全な決め打ちとなる。ただし



飛燕転身掌で攻撃。このとき、すでにⓅが入力されていないといけない。



すると残像付きの振り向き斜下掌、背拍掌がでる。



破壊力は大きく、ほとんどが「オッイェー」までつなげることが可能だ。

ほ[illegible]イェーまで可能[illegible]余裕。

これはVF3でのラウの主力となるコンビネーションなので、ヒットしやすい[illegible]ングをしっかり見極めていきたい。

[illegible]

今回も触れておこう。

まず、[illegible]Ⓟ[illegible]Ⓟまでは一気に入力してしまう。[illegible]ここまでは何も考えずに入力しないとダメだ。これは、ひとつのコマンドだと思ってくれ。

[illegible]Ⓚと変えら[illegible]





次のパ[illegible]しゃがみガード対策だ。

[illegible]にしてみたりするといい[illegible]攻めていこう。

[illegible]

いしゃがみガードしていると[illegible]はガードすることができないのだ。

[illegible]斜下掌ⓅⓅや斜[illegible]しゃがみガードの多い相手には多用してもいいだろう。

気になるのは斜下掌[illegible]のあと。ディレイをかけたりカウンターヒットでもしな[illegible]

などの行動は完全な[illegible]となる。こういうと[illegible]しっかりとつないでいきたい[illegible]

攻撃の起点は何にするか

さて、フローチャートに入[illegible]て、立ちⓅを主体としていこうと[illegible]。

もちろん、しゃがみⓅも止めやすい[illegible]ないので、今回の主役は立ち[illegible]

まず、フローチャートを見

てほしい。立ちⓅスタートと[illegible]



立ちパンチが含まれている[illegible]

なお、Ⓟから直接真下に出ている線は⇩Ⓟにつなげず、[illegible]

ほかに、（ ）でくくってあるのは、前の技の連係の続きという意味で、すべて出し切ったということになる。そのあたりを注意してくれ。

Ⓔも攻撃の連係に組み込む

では[illegible]ートを解説し[illegible]

この技は知っての通り、[illegible]と行ってもいいし、振り[illegible]

しという行動[illegible]

はもちろん[illegible]くて
の相手は転身[illegible]Ⓟ
Ⓟ）をガードし[illegible]
う。この場合は、Ⓟ[illegible]
投げと狙うと有効だ。また[illegible]
投げの前のⓅは振り向き立[illegible]
Ⓟなので、瞬時に反応する相
手に投げは止まりにくい。そ
のような相手のときは、再び
背旋連掌を使うといい。
次の「技を出してくる」相
手には注意しよう。背旋連掌
をガードしているのにもかか
わらず、きっちり技を出され
るとツライ場合がある。
これこそ、転身双虎掌でカ
ウンターを取りたいところな
ので、たまには迷いなしで技
を出し切ってしまおう。これ
は、先ほどの投げの前の振り
向きⓅと同じ状況である。
ここでベストの行動は、背
を向けた状態からの[illegible]Ⓚにな
るが、立ちⓅと完全に読んで
いたらの話である。[illegible]Ⓚのリ

スクが怖いと言うのであれば、
エスケープという行動もある
ぞ。
じつはこの行動が一番オス
スメである。理由はその後の
バリエーションの広さがポイ
ントであり、これに対する相
[illegible]が、投げなどの急
い[illegible]必要とするか
らである。
エスケープした後は、地掃
腿か中段蹴り[illegible]で[illegible]
K。立っている相手には地掃
腿、しゃがむ相手に[illegible]
りだ。様子を見ようと[illegible]
手であればあるほど決まりや
すいぞ。
また、ここで反撃してくる
相手には[illegible]Ⓟの飛燕転身掌
を狙っていく。もちろん、ヒ
ットするしないにかかわらず
[illegible]Ⓟは入力しておき、大ダメ
ージを獲得したい。
なお、ここで行う背を向け
たままのエスケープは、エス



攻め込みつつエスケープも使っていく。



背をむけてからのエスケー
プは投げ[illegible]ない限りほぼ
大丈夫。
ケープ中に必ず相手の正面を
向こうとする。つまり、自動
的に振り向くのだ。
よって、エスケープからの
地掃腿というのは、Eボタン
[illegible]Ⓚとそのまま入力して
構わない。今回のラウはエス
ケープも攻撃の連係に入れる
必要があるぞ。
別な連携も見ていこう。[illegible]
からのもうひとつの派生に鳳
凰槍掌（[illegible]Ⓟ[illegible]Ⓟ）がある
か、別に必ずしもワンパンか
ら行う必要はない。相手の技
をガードしたあとでもいいし、
しゃがみガードしそうな相手
ならいきなり出しても[illegible]
い。
この技は[illegible]でよっぽ
させれば連続攻撃となる[illegible]

[illegible]





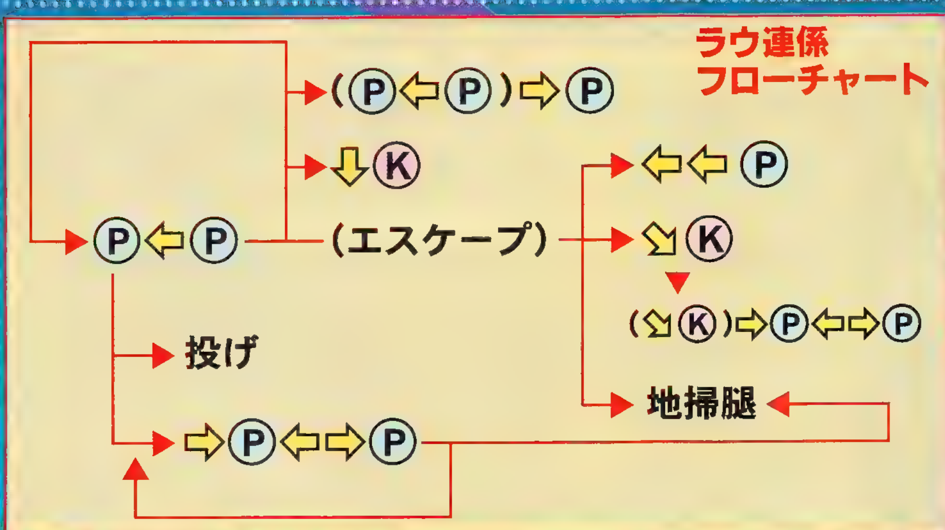


エスケープも足位置を相手
が把握していないと当たる。

常ヒットでは次の攻撃をしゃ
がんでかわされてしまうのだ
が、これが意外と難しい。
よって、2、3続けるくら
いの気持ちでゴリ押ししても
いいだろう。そこからエスケ
ープや他の行動に[illegible]
くはないはずだ。
ちなみに、[illegible]発目の[illegible]
の部分が[illegible]ヒットの場合は
双方ほとんど五分。カウンタ
ーヒットの場合はダウンさせ
[illegible]。このとき[illegible]
の[illegible]
烈破[illegible]
がかかるので[illegible]余裕があれば
狙っていこう。
また、[illegible]のあと[illegible]

[illegible]
[illegible]ちパンチで割り込もうとした
り、[illegible]ちガードしてしまうからであ
る。
さらに、エスケープされて
[illegible]る。その条件とは、足の位置
[illegible]
置は関係しない。
[illegible]
ではかわせない。このときは、
[illegible]

ればならなくなる。
もちろん、[illegible]
[illegible]
タンのみの奥によけるエスケ
ープでいい。このあたりは高
度な読み合いとなる。
[illegible]
[illegible]
展していくかはわからないが、
[illegible]
[illegible]
ていこう。このポイントが勝
[illegible]



DAYTONA USAスタッフ ゲームが帰ってくる!!



あの大ヒットした「デイトナＵＳＡ」のスタッフが新ハード「モデル3」で製作。

＊画面は開発中のものです

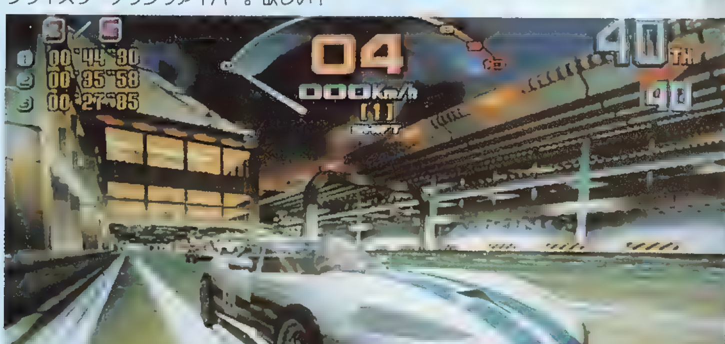
GT耐久レースをモチーフに!

世界的大ヒットを記録をした「デイトナＵＳＡ」のスタッフが製作するレースゲームが登場!まだタイトルは決まっていないが、そのゲームは、「デイトナＵＳＡ」を手掛けたＡＭ2研の名越氏!こりゃあもう期待して待つしか!

さて今回のゲームは、前作と同様に、実在のレースをモチーフにしている。そのレースとは、インターナショナルGT耐久レースで、ゲームに登場するマシンも実際にエントリーをしているものを使用している。そのマシンは、4タイプ（フェラーリF40、マクラーレンF1、ポルシェ911GT2、クライスラーダッジヴァイパー）存在する。



クライスラーダッジヴァイパー。欲しい！





ブラックマークが付く?やるしか!



プロデューサー 名越稔洋氏

AM2研ドライブ

今後が楽しみ

新ハード「モデル3」で登場するこのゲームだが、その威力は今回載っている画面写真を見ていただければ十分にわかってもらえると思う。

より滑らかになった絵と、色数の多さから、よりリアルに表現できるようになった。(画面は、開発途中のもの)

その画面に目を奪われてしまいがちだが、このゲームでは、ムービング筐体を使用するとのこと。リアルなビジュアルだけでは物足らないプレイヤーを満足させてくれることと間違いなしだろう。

期待大なこのゲーム、完成版が早く見たい!



ドリフトコンテストって感じだね、これ!







看板により、先を確認して走れる。

最近スムーズにことが運ぶ…

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

©TECMO LTD. 1996

技紹介も一息ついたので、コンボ特集。ムッチャ難しいものはないから、即実戦に投入だ!!

「俺は男だ！」制作委員会

TECMO Game Live '96

通常のプライベートショウでは見られない、異様なまでの盛り上がりがあったぞ！

プライベートショウとは違う これがゲームライブ!!

デッドオアアライブの完成を記念して、去る10月18日にテクモが『ゲームライブ'96』を開催。

我々マスコミやディストリビューター、オペレーターのみに向けてではなく、1部と2部に分けられ、2部に一般の人たちも入場できたので、いわゆるメーカーが行うプライベートショウでは見られない盛況ぶり。一般入場者の傾向も渋谷の『BEAM』が会場だけあって、ゲームが好きそうな人は当然として、ちょっと飛んでそうな人までさまざまだ。

もちろん場所だけでなく、飯島愛さんや羽田絵理香さん、そしてブーマーのような有名人がゲストであることも影響しており、特に羽田さんはミニライブを開いたので、追っ駆けがすごかった。

とまぁ、こんな感じで「本当にゲームのイベント?」と言いたい人もいるかもしれないが、ギャロップレーサーに刻命館、スーパーボウルを多数フリープレイで会場に設置し、ステージで公開説明。

そして、何といっても本命はデッドオアアライブだ。

他のゲームと同様に設置され、1部ではオペレーターさんたちとゲストの対戦。ゲスト側にアディトシ、伊勢猫、P・鈴木が加わり、僕らだけが負ける予定が…。何とゲストも勝って、全勝しちまったんだよね、コレが。本当はある程度接待の意味も込められて開かれたものだったんだけど、先にゲストたちが澄まして全勝してるもんだから…。僕らは負けられないでしょう?

1部は、まぁ、勝っても負けてもってところはあったけど、2部はそうはいかない。

一般の人たちから出場者を募ってトーナメント。その上位3人と僕らがやらなきゃいけないってんで、かなり真剣。

出場者の使用キャラで多かったのが、ダントツでかすみ。続いてリュウ・ハヤブサってとこで、ジャン・リーがいなかったのが結構謎。だけどリュウはまだしも、かすみはキツイぞ、マジで。

結局、上位3人ともかすみということで対戦したんだけど、アディトシは3位の人に、伊勢猫は2位の人に快勝。伊勢猫は魅せようとして、ジリジリしてたけど失敗。でも勝ったから良しとしよう。

肝心の優勝者とやったのはP・鈴木で、結果から言うと惜敗。アディトシはバイマン、伊勢はかすみと、強目のキャラを使ったからいいとして、さすがにゲン・フーでかすみに立ち向かうのはツライやね。

それに、わざわざ難しいコンボを狙っての自滅も手伝ったのが敗因。

「ライターたる者、魅せつつ勝たなきゃならんぞ、鈴木!」などと、ミスかすみの水着審査で鼻の下を伸ばしていたアディトシが、えらそうに説教を垂れて、テクモゲームライブ'96は終わった。

あ、それと、ゲームライブはこれから毎年やる予定みたいだから、今回見逃した人は本誌やインターネットをチェックして、今度は見逃さないように。



会場内はご覧のような混雑。2階もある。



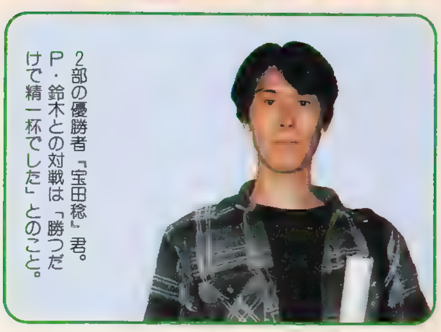
ミスかすみに選ばれたのは、『土屋英理子』さん。



イベントにはこのようなコスプレのコンパニオンも。



トーナメントを勝ち上がると、途中にゲーメストの名が…。



2部の優勝者「宝田稔」君。P・鈴木との対戦は「勝つだけで精一杯でした」とのこと。

ブラッディクロスによろしく カウンティアアな世代

担当：アディオスToshi

3タイプのダメージ変化

デッドオアアライブのダメージは、その技に予め設定されているもの＋ヒット時の状況がゲージに反映される。もちろん、その状況も一定ではない。基本3タイプあり、それによって次のようにダメージも変化するというわけだ。

Ⓐ…約1・5倍 最も高いカウンター値。相手が打撃技を出し、それが出切ってしまう前に、こちらの打撃技が潰す。

Ⓑ…約1・25倍 こちらの打撃技が、相手の打撃技の戻り、もしくは硬直中にヒットした場合。

Ⓑ…約0・8倍 空中にいる相手に技を入れた場合。ちなみに自ら浮いた相手（ジャンプ攻撃等）に技を当てた場合はⒶ。



あまり上方向にフォロースルーしないから、たいして浮かない。

[illegible]

このゲームで空中コンボは、各キャラ毎の〝浮かせ技〟をカウンターヒットさせることによって狙うことができる。

しかし、どの浮かせ技をカウンターヒットさせても、本来入るべきコンボが入るかと言うと、そういうわけではない。極端に高いコードを得られない浮かせ技も中にはあるのだ。

そういった例外は別として、浮く高さが違ってくるのは、やはりヒット時の状況。

基本的に浮かせ技はアッパー系のものが多く、前述した〝高く浮かない技〟というのは、それに属さないから。そして、そのアッパー系の技は立ち状態の上段の攻撃には強いが、しゃがみ状態の下段の技には弱い。

よって次のような関係が成り立つ。

●対しゃがみの攻撃をカウンター＝高く浮かせる
●対立ちの攻撃をカウンター＝低く浮かせる


立ちⓅをカウンターで当ててもこれぐらい。


しゃがみⓅならこんなに。ちなみにDゾーンが一番浮く。

実はこの関係、某有名ゲームとはまったく逆で、実戦に置き換えてみても、腰が座ってる相手のほうが浮かす（現実では有りえないが…）ことは難しい。しかしゲーム上のリスクから言えば、当然と言えば当然。普通にぶつけると必ず止められてしまう技を、偶然に近いタイミングで逆に潰すのだから…。

浮く高さは、これ以外にはキャラ重量にも関係するが、それほど気にするものでもない。ま、見ても分かるとおり、このゲームで一番ゴッツイのはバイマンだが、筋肉質でデブというわけじゃないし、なまじ、それを考えてコンボを変更しようとしても、それほどのバリエーションはないしね。

飛距離も変わってくるぞ！

リングアウト制のゲームにおいて、技を当てて吹っ飛ばす。この距離は非常に重要。だがデッドオアアライブのリングは広く、場外に落ちることが少ない分、デンジャーゾーンがあることを忘れてはならない。

そこで、ある程度距離を稼ぐことを考えた場合、真っ先に思いつくのが空中コンボ。ダメージを捨て、Ⓟを何発か打っていって相手キャラを運ぶ方法だ。

しかし、このゲームでそれは意味がない。空中でⓅを1発でも打って止めると、次に何かの技で拾うことは、前に行き過ぎてほぼ不可能。

ゆえに頼れるのは、地上で当てた技の飛距離だけ。どうしたらその距離が伸びるかというと、やはりカウンター。

だが、ダメージが多く加算されると、遠くに飛ばせるというわけでなく、相手が立ちかしゃがみによって変化する。

要するに〝浮き〟と同じ。

だから高く浮かせる状態＝遠くに吹っ飛ばす。

でも浮きと違って、ゲーム中にそんなに考える必要は、まぁ、ないよね。


ドラゴンナックルなら飛距離を考えても、いいかもしれない。

[illegible]

相手の技の硬化時間中や、攻撃判定が出る前に投げることによって、その投げ技にダメージが加算されることはない。

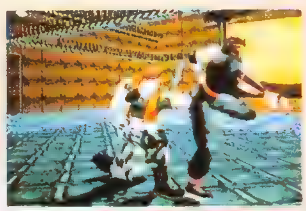
投げ技に何かプラスアルファのダメージがあるのは、デンジャーゾーンで叩きつけたときのみだ。

話は変わるが、背後に技をヒットさせたときにはカウンターダメージはある。ただし浮かせ技を当てても、ダメージだけで浮かすことはできない。

ちなみに振り向き攻撃に対してカウンターをとると、正面判定になるので、浮かすことはできるぞ。



こんな状況でつかめても、ダメージは増えない。


振り向き攻撃をカウンターであてると正面判定で、通常浮きとなる。



浮かし技あれこれ

かすみの技で相手をカウンターで浮かせるものは、

- ・閃光弾
- ・無影刀
- ・昇斬斧
- ・霧刀

の以上4つがそれとなる。

この4つの浮かし技には2種類の性質があって、状況に応じて使い分けをしていく必要がある。

まず1つ目が閃光弾、昇斬斧といったしゃがんでいる相手をよろめかせる性質の技で、再度よろめいた状態にヒットさせると今度は、しゃがみ状態カウンターと同じように相手をダウンさせられる。

そして2つ目は霧刀、無影刀といった、しゃがみ状態の相手を強制的に立たせる性質を持った技がそれで、こちらはよろめいた状態の相手にヒットさせた場合には、カウンター扱いで相手を浮かすことができるようになっている。

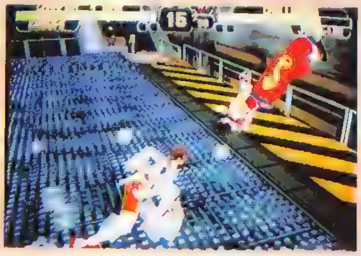

肘で相手をよろめかせたら…、


霧刀や昇斬斧でカウンター扱いで相手が浮いてくれる。重要。

さて、相手を浮かせることができたら安定で連月砕か連地襲を普段は入れていく。また、相手をデンジャーゾーンまでもって行きたい場合には、ダメージ量的に低くなってしまうが、連人脚や迅槍脚といった相手を横方向に吹っ飛ばす属性を持っている攻撃を入れていくといいだろう。

また、デンジャーゾーン上での追い打ちであれば普段よりも浮き方が高いため、疾風脚が2段とも入るので相手が受け身を取り損ねたのを確認したなら狙って入れていこう。これ以外では、通常投げの虹掛けとオフェンシブ・フォールド後にデンジャーゾーンであれば相手がバウンドするので、そこから空中コンボを狙って行くこともできる。


デンジャーゾーン上であれば特定の投げ技後にも狙っていける。


華厳円舞でリングサイドに運べる。



ジャン・リーの連続技のスタンダードなものとしては、ポリゴン格闘ゲームの例に漏れずPPP、PKの類いがあるが、やっぱり強烈なのはカウンターからの連続技。

⇦Pや⇦Pをカウンターで当てて相手を浮かせた場合の空中コンボとして、お手軽で安定なものは『PPP⇦K』がある。特に⇦Pは重要。

かすみ、レイ・ファン、ティナを相手にした場合、カウンターを取って相手を浮かせたら、速攻でドラゴンエルボーを入れよう。お手軽かつ安定かつ大ダメージだ。


⇧Pはよろけを奪える。⇦Pブチ込んで浮かせい!!


軽量級にはエルボー!!速攻でネ。

デンジャーゾーンでコイツをくらえ

デンジャーゾーンにて、うまく相手からカウンターを奪えたら、浮いた相手にできるだけ受け身を取られにくい技を入れることが重要。

ジャブやキックアッパーは浮いた相手に簡単に入れやすいが、その分簡単に受け身をとられてしまうのがネック。

ちなみに、前号で書いたジャン・リーの投げ技『ヘルドライブ』は、デンジャーゾーンでも爆発→撥ねる技となっている。この投げは受け身がとりにくいのでデンジャーゾーンでは有効。

話はそれたが、ジャン・リーは上から下に振り下ろす系の技がないので、デンジャーゾーンでバウンドを奪いたいならロースピンキック(⇩H+K)や変則的な蹴り技のシンニーキック、ハイシンニーキックなどで攻めてみよう。

バウンド中にコイツをくらえ

相手がデンジャーゾーンで跳ねた!追い打ちをば!というシチュエーションでの代表的な技は、やっぱりと言うか安定というか『ドラゴンブロー』、『ドラゴンエルボー』の2大ドラゴン技。

相手との距離が離れていれば、バウンド中に必殺の『ドラゴンキック』をヒットさせることができる。

『ドラゴンキック』はバウンドしている相手と距離が近すぎると、攻撃判定が発生しないいままスカってしまう。しかしミドルキックなどで相手を吹っ飛ばした後のバウンドならば、ドラゴンキックで拾うことも可能なのだ。

⇦Pなどでカウンターを取ったら、浮いた相手をミドルフックキック(⇦K)などで一定距離吹っ飛ばし、相手がバウンドしたらドラゴンキックだ。コレで決めると大爽快。


当てようドラゴンキック。タイミング重要。

多段コンボはないが 最後は七寸靠で決めろ

レイ・ファン



担当：がっちん

今回は空中コンボを紹介していこう。スペースが狭いので早速いくぞ。

条件は厳しいが

浮かし技となる起点の技はなんだろうか？実はレイ・ファンは浮かし技の条件はあまりよくない。空中コンボを行うには斜飛肘撃を使うからだ。なぜ使いにくいかというと、この技は上段攻撃判定なのがその理由。

ほかには、しゃがみ状態の相手を肘撃でよろかせてからというのもあるが、空中コンボを狙える技がその後に確実に入るかというのは理論上ない。回復されてしまうからだ。だが、いろいろなケースはあるのでチャレンジしてほしい。

まず、空中コンボ始動が可能な条件は…、

●斜飛肘撃（⇙Ⓟ）カウンターヒット

●肘撃でよろかせてからの金鶏独立（Ⓟ＋Ⓚ）

●双風貫耳（⇨⇦Ⓟ）ヒット後の抱虎帰山（Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚ）

あたりが現在のところ。

そして、そこからの空中コンボはすべて同じで、立ちパンチからの七寸靠⇦⇨Ⓟがいいだろう。

また、デンジャーゾーンであれば、このあとに、脚が確実に入る。立ちパンチ→七寸靠がもう一度入るときもあるが、難度は高いので安定しておこう。もちろん、ここまで入るのは、受け身を取られない場合のみである。

ほかに、デンジャーゾーン限定コンボとして、

●斜飛肘撃（カウンター）→玉女穿梭（ⓅⓅ⇨Ⓟ）→前招（⇦ⓅⓅ）

がある。



で、七寸靠。ここも急いで行うこと。



代表的なものとしては、肘撃でよろかせてから…、



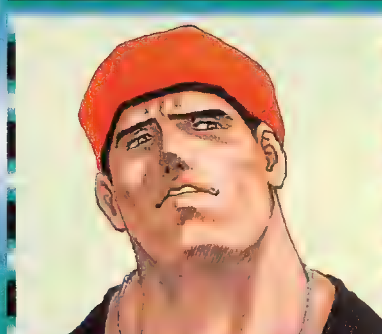
金鶏独立で浮かす。回復されるので確定ではない。



そして立ちパンチで拾う。あまり余裕はない。

ヒールハンマー様々やわぁ～

バイマン



担当：アディオスToshi

バイマンの浮かせ技は、スマッシュとボディブローがあるが、実戦で空中コンボを狙うならスマッシュ以外ありえない。なぜならボディブローで浮かせる高さは、スマッシュのそれと比べて、かなり近いからである。

S・バックナックルで安定か？

●スマッシュ（カウンター）→ストームバックナックル

S・バックナックルは地上でも1発目のⓅが入れば、最後のバックナックルまで連続で入る、バイマン最強のコンボ。

入力条件が厳しいというわけではないが、最後のバックナックルが出にくいときがある。この場合に考えられる原因は、ⓅⓅ入力時にレバーをニュートラルにしていないか、もしくは⇦Ⓟをしっかり真横に入れていないかのどちらか。

別にレバーを前に入れながらⓅを出しても、このゲームではキャラの踏み込む距離が伸びたり、威力が上がったりはしないので、どんな技でもⓅを撃つ際はレバーニュートラルを心掛けよう。

ヒールハンマーで叩きつけろ！

●スマッシュ（カウンター）→ヒールハンマー→ショルダータックル

デンジャーゾーン専用コンボ。距離を稼がないので、両者がそこにいるときに使う。

S・バックナックルを入れず、あえてヒールハンマーにする理由は、この技が叩きつけ系の技で、くらった相手の受け身の取りにくさを考慮している。また、バウンドしている最中にショルダータックルを入れる理由は安定度の高さ。

S・バックナックルが安定していないというわけではない。ただコンボ技は多少ディレイがかかってすかったり、前述したように出ない恐れも十分にある。

ショルダータックルなら単発技で、その心配もないし、何よりデンジャーゾーンでしか入らない。ここがミソ。



スマッシュで浮かせて…、



ヒールハンマーで叩きつけ、バウンドさせる。



そしてショルダータックル。相手の体力の半分は奪う。



カウンター期待の空中コンボ

ティナの主な浮かせ技は3つ。まずひとつは⇨Kのジャンピングニーパッドだ。この技はカウンターの有無にかかわらず相手を浮かせることができるので何かと重宝する。

しかし追い打ちはノーマルヒット時でロースピンキック、カウンターヒットでもエルボーバックナックル止まりと寂しいものである。まあ、ティナは投げキャラなので当然といえば当然か。

ちなみに下手にロースピンキックで追い打ちするよりもニーハンマーに派生させたほうが威力は高い。

ダブルアッパーもカウンターヒットでのみ、相手を浮かせることができる。

これもジャンピングニーパッドと同様にロースピンキック単体の追い打ちとなる。キャラによってはその前に下Pで刻むこともできるが、その程度の話だ。

アッパーもカウンターヒット時のみ、空中コンボの起点技となる。この技がカウンターでヒットしたのなら、アルティメットコンボを決めることが可能。現時点で平地におけるティナの最強コンボだ。

またこれらのカウンター時のみの浮かせ技についての話だが、これらの技はよろけ中にヒットさせるとカウンター扱いとなり、相手を浮かせることができる。

たとえばしゃがんでいる相手にアッパーを当てた後や、ジャンプ攻撃のフロントフィストドロップ&フィストドロップをヒットさせた後にアッパーをヒットさせると、これもまたアルティメットコンボにつなぐことができるぞ。


ティナの超安定コンボは浮かせ技から…、


ロースピンキック。超寂しい…。

デンジャーゾーンでのコンボ

デンジャーゾーンでは以下攻撃力の高いコンボを狙うことができる。

●アッパー（カウンター）↓アルティメットコンボ↓アルティメットコンボ　7ヒット

見た目に違わず威力が高く、相手を遠くまで運ぶことが可能なコンボ。平坦地での定番コンボのアップグレード版というべきもの。

●ニーハンマー↓アルティメットコンボ　5ヒット

ヒット数では前記のコンボに劣るものだが、ニーハンマーで相手を地面に叩きつけるものなので、受け身を取られにくい。このコンボで受け身を取られるようならば次のコンボに変える。

●ジャンピングニーパッド↓エルボーバックナックル↓アルティメットコンボ

威力的にも前出のものと大きな違いはない。そのほかのものとしては…、

●浮かせ技↓エルボーバックナックル（アルティメットコンボ）↓ショルダータックル orケンカキック orティナスペシャル

といったものがある。



リュウ・ハヤブサには、相手を浮かせるための技がいくつもある。

ただしそのうち**天突**（⇧P）と**神突**（⇧P）、**昇旋刀**（⇧P）の3つはカウンターヒットしないと浮かせられないので多少不便だ。

しかも天突と神突は上段判定なので、しゃがみよろけ状態の相手に当たらない。

破幻蹴（⇧K）はカウンターでなくても浮くが、やはり上段判定なのが残念だ。

そこで、基本的には中段判定の浮かし技を使っていくことになる。

中段判定なのは昇旋刀と**破突**（⇨P）、**破邪膝蹴り**（⇨K）の3つだ。破突はいわゆる肘、破邪膝蹴りは跳び膝蹴り。

特に破邪膝蹴りは、直で当てても浮くので頼りになる。破突でよろめかし、浮かし技（カウンター）という感じでいれていこう。


しゃがんでいるところへ肘、もしくはジャンプPから狙う。

運搬力も威力も高い、安定コンボ

進空掌（ジャンプ中にP）や肘でよろめかしたあと膝で浮かせたら、いよいよコンボタイムだ。

ハヤブサの基本コンボは、浮いているところへPPK。決めやすく威力も高い、いきなり高性能な連続技だ。

しかしDゾーンまであと少し、というときは、浮かしたあとダイレクトに雷震撃（⇨P）を当てておもいきり遠くへ、Dゾーンまで吹っ飛ばしてしまうのがいい。

その後すぐダッシュして近づき、相手が受け身を取り損ねてバウンドしているところへPPKを入れよう。


おっとDゾーンが近いぜ。移ってもらうか。


そりゃーー！追いかけろ!!


PP膝ぁ～（PPK）。受け身を取り損ねると、これだ…。

浮かしてなんぼの商売ですから…

ザック



担当：C・LAN

ザックの浮かせ技にはどんなものがあるか。浮かせ技といってもこのゲームでは、カウンターで当てると浮く技が非常に多い。そんな中でスキの小さい技が、浮かせ技に適しているということになる。

浮かせ技は肘かアッパーで安定

ザックに限らず、ほぼ全キャラ共通で浮かせ技として有効なのが⇨Pの肘攻撃。ザックでいうとティー・ソーク・トロンである。

ザックにはアッパーや膝攻撃（ティー・カウ・トロン）などもあるが、技自体の性能を考えると肘が一番いい。どれもカウンターヒットさせなくてはならない。そんなわけでティー・カウ・トロンを出すときは、常に浮いたときのことを考えておこう。なお、浮かせ技は基本的にカウンターが前提である。



スキの小さい肘かアッパーが浮かせ技としてベストだ。

Dゾーンへ連れていくために

普通のフィールドで相手を浮かせた後に入る技には以下のようなものがある。

●バルカンエルボー(PPP)
●バルカンニーキック（PP⇨K）
●ダブルソーク（⇨P⇦P）
●ツイスターアッパー（⇩⇦⇨H+P+K）

このうちバルカンニーキックは軽めのキャラにしか入らないので注意。

ツイスターアッパーはダメージは低く魅せ技重視。



安定コンボ。PPPのバルカンエルボーだ。

普段はバルカンエルボーやダブルソークで安定するのがいいだろう。

Dゾーンでは一択を迫れ！

禁断の領域Dゾーン…。普通にコンボを入れるだけでは受け身を取られるのがオチだ。Dゾーンで浮かせた後には受け身を取られにくい技を叩き込むことが重要だ。

非常にDゾーン向きなのがダブルソーク。2発目の肘は相手を地面に叩きつけるため、受け身を取られにくい。もしこれが見切られるようならばいきなりティー・ソーク・ボンやヘルニードルで叩きつけてしまおう。

再度浮かすことに成功したら、バルカンエルボーやツイスターアッパー、フライングニーキックなどで追い打ちだ。



Dゾーンではダブルソークで叩きつけろ。

技は難しいが、楽しめる玄人好みのキャラ

ゲン・フー



担当：P・鈴木

空中コンボ？わしゃ知らん

ゲン・フーはもともと単発が中心のキャラなので連続技と呼べるものは少ない。そのかわり浮かせ技はなかなか多いぞ。中段技ばかり持っているためであろう。

基本的にはダウンしない中段技をしゃがんでいる相手に当てればよろめかせることができ、さらに中段を当てればダウンさせることができる。

よろめかせる技としては盤肘（⇨P）や弾腿（⇦K）があげられる。この後につなげていく技は単把（⇨⇨P）や蛇出洞（⇦KP）が良いだろう。威力的には烏牛擺頭（⇦⇨P）がいい。

ちなみによろめきはレバーで回復されるので注意。

カウンターで相手を浮かせることができた場合のコンボは、

・立ちⓅ→蛇出洞 or 単把

がいいだろう。一応他の技も入れることができるが、簡単なものを選んでみた。

おもしろいものでは、

・揚把（Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ）→単把

がある。避けながらの攻撃が入ればその後の見返りもあるので狙ってみよう。

デンジャーゾーンを利用した追い打ちについて。相手がもし受け身をとらなかったら、の限定付きだが、8割ほど体力を減らすことのできる連続技が存在する。

・雲閉日月把（⇩⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ）→ダッシュして双把（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→デンジャーゾーン→烏牛擺頭

バリエーションは他にもあると思われるので探してみよう。投げが決まれば最低4割減らせるので狙う価値はある。



うまく投げを決めることに成功したら、少し間合いをつめて、



双把を出す。タイミングをうまく合わせよう。



デンジャーゾーンで相手が受け身に失敗したら、



肩からドカン。テクモのイベントで決めさせてもらったぞ。

ガイル復活

ストリートファイターEX

対戦の流れを左右するシステムを紹介。

担当：借金

※画面は開発中のものです。

今年の冬は熱いぜ!

発売を目前に控え、次第に全貌が明らかになってきたストリートファイターEX。ポリゴンのあいつらが一体どんなことをしでかすのか非常に気になるところ。システムやキャラクター、順を追って紹介していこう。

まずは操作感覚だが、安心してくれ。ボタンは6つ、ガードはレバーでおこなうおなじみのスタイルを使用している。EXはポリゴン格闘ではあるが、ストリートファイターの名が付いているだけあってコマンド技やキャンセルはもちろん存在する。しかも、うれしいことにその入力やキャンセルタイミングが今までの入力感覚でプレイできるのだ。だから初めてプレイしたときから安心してEXの世界に入り込むことができるぞ。

対戦は、ラウンドでおこない2本先取制。通常技をつなげていくゼロコンボのようなチェーンはないものの、目押しでつながるものはあるのでつなぎを考えるのも楽しい。スーパーコンボも存在するので対戦はかなり熱くなることが予想できる。スーパーコンボゲージは最大3つまで溜めることができ、使わなければ次のラウンドに継続されるのでゲージを使った駆け引きもすごそうだ。後述する新システムも後押ししているため最終ラウンドはかなり荒れるんじゃないかな。

斬新すぎる新システム

EXのゲージはスーパーコンボだけのためにあるのではない。EXの世界ではかなり重要でしかも豪快なシステムを2つ紹介しよう。その名も

ガードブレイク

だ。ガードブレイクはその名のとおり相手のガードを崩してしまう技。ゲージが1つ以上溜まっているときにP+Kと押すことでガードブレイクが発動。この技は立ちしゃがみ関係なくガードを崩し、崩された相手はしばらくの間動けなくなってしまうのでそこに連続技を決めることができるというもの。ゲージは消費するもののガードを崩してしまう恐ろしい技のため全体的に技の出が遅かったり、見やすくはなっている。しかしガードブレイクを出されたら潰す以外に逃げ道はない。ガードブレイクをうまく使いこなすのが勝利への一歩であろう。

もう1つのシステムもガードブレイクに劣らないほど強烈。



ガードブレイク技のモーションはキャラによって決まっている。



相手に当てればガードを崩し、相手は隙だらけに。

スーパーキャンセル

これは相手を一気に攻め倒すためにあるようなシステム。

連続技でスーパーコンボを決めるとき、今までは通常技にキャンセルをかけてダメージを奪ってきた。しかしEXではスーパーコンボのみ必殺技にもキャンセルをかけることができるのである。これがスーパーキャンセルだ。だからリュウが今まで、

J大K・しゃがみ中P→波動拳or真空波動拳

といった連続技を使っていたものがEXでは、

J大K→しゃがみ中P→波動拳→真空波動拳

というように必殺技からスーパーコンボをさらにつなげることができるのだ。

そしてこのスーパーキャンセルは、スーパーコンボにも対応しているため、

真空波動拳→真空竜巻旋風脚

なんていう夢のような連続技までできてしまうのだ。真空波動拳→真空波動拳のように同じ技にはキャンセルをかけることができず、また空中で出せないスーパーコンボでは竜巻旋風脚→真空波動拳なんてことも当然できない。この辺をふまえながらスーパーキャンセルを使った連続技を作っていくとおもしろい。ゲージはかなり消費してしまうが相手に与えるダメージは恐ろしいものがあるので最終ラウンドにお互いゲージが3つ溜まってたりするとかなり豪快な闘いになることは間違いない。



真空波動拳を相手に当てた後、相手が吹っ飛ぶ前に、



地上で出せる真空竜巻旋風脚へつなげれば大ダメージ!!



対戦中に野球はいかんよ、野球は。

EXに現れた10人のファイター

個性あふれる10人のキャラクターを紹介していこう。

リュウ



今回も昇龍拳は相変わらず強い対空技。EXになって変わった必殺技は竜巻旋風脚。コマンドが連続入力タイプになり、入力していくことで旋風脚の回数を変えることができるので使い方も非常に気になるところだ。



竜巻旋風脚は3回連続入力技に変更。うまく使いこなせ。

ケン

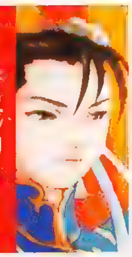


リュウのライバルケンも旋風脚が連続入力になった。ケンは昇龍烈破の1発目の着地時ならスーパーキャンセルをかけることができる。



旋風脚は4回入力可能。磨きをかけた昇龍拳で勝負を決める。

チュンリー



気功掌、千裂脚といった使えるスーパーコンボや機動力の高さが売りのチュンリー。必殺技にはあのスピニングバードキックのようなものが…。

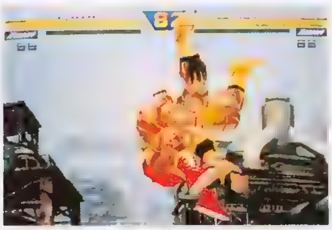


こ、これはスピニングバードキックなのか!?

ザンギエフ



ロシアの赤きサイクロンもポリゴンデビュー。今回はファイナルアトミックバスターのほかに新技でスーパーストンピングなどが加わった。また小足・スクリューはあのタイミングでOK（感動）。



俺の名はザンギエフ。ポリゴンでもこれじゃい。

ガイル

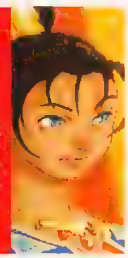


全国のガイルファンの思いに応えてかどうか、遂にガイルが戻ってきた。ソニックブーム、サマーソルトキックの2大武器でEXでも要塞を築くことができるか楽しみだ。



ソニックで攻めサマーで落とす。基本に忠実に押せるのかな。

プルムプルナ



ここからはEXスタートの新キャラだ。アラビアの美少女プルムプルナは突進技を数多く持つ近距離戦が得意そうなキャラ。空中から強襲する突進技も持っている。

キック系の技が多いのも特徴的だ。



相手の技を潰したり対空に使えそうな技、テネル♣キック。

クラッカージャック

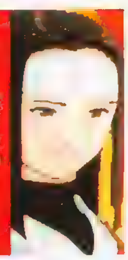


バイソンをこよなく愛していた人ならすんなり入り込めるキャラ、それがクラッカージャックだ。パンチ攻撃を非常に得意としており必殺技のほとんどがパンチ。だが普段は隠しているがバットも持っており、バットでも殴ってくるイイ奴。



ターンパンチ、ダッシュアッパー、クレイジーバッファロー…。

ほくと



古武術を使いこなすほくとは、相手の技をすかしたり当て身で返したりできる特殊なキャラ。スーパーコンボでは扇を使った舞いを披露してくれる。

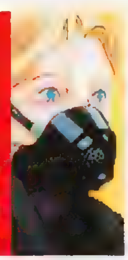


上級プレイヤーに好まれそうな技が目立つ。



扇を使ったスーパーコンボ、撃鳳技。

ドクトリンダーク



爆弾あり剣ありロープありと軍人気質なドクトリンダーク。攻撃のほとんどが武器で構成されている彼の前に現れてしまったら、無傷で帰ることはまず無理であろう。同じ軍人にロレントがいたがドクトリンダークの非道さときたらロレント×30。

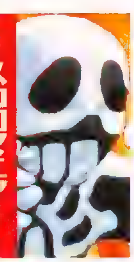


ワイヤーヒット後は相手を引き寄せてラッシュがかけられる。



もはや何も言うまい。でもひどいよー。

スカロマニア



全身が光り輝いている謎の男(?)。コンドルダイブとスーパー頭突きとスライディングを持ち合わせたようなキャラで、とにかく相手を翻弄していけそう。唯一ダッシュができるキャラでもある。



地上から空中から、スカロマニアの突進に終わりはない。

ストリートファイターEX開発トップに直撃!

株式会社アリカ社長 西谷亮氏INTERVIEW （前編）

ポリゴン版ストⅡを作りたい!!

昨年株式会社アリカを設立しアーケードゲーム業界参入第1弾となる、大作「ストリートファイターEX」を製作する西谷社長。12月中旬のゲーム発売に向けた現在の心境に迫る!!

面白くさえあればいい

河田…ストリートファイターシリーズを、あえてポリゴンでやろうとした意図は、どのあたりにあったわけでしょうか。

西谷…なんでポリゴンなのか、ストⅡなら2Dでいいでじゃないかという意見は聞きますよね。そのあたりをつっこんで考えていくと、単にやってみたかったから、ということです。3DポリゴンでストⅡみたいなゲームが出てないんで、本当にできるかなというところから始まってるんです。

河田…ポリゴンであれば「軸移動」とか、立体的な攻防が考えられると思うんですが、ストリートファイターEXは基本のゲーム性はストⅡなので、そういうものは入っていませんが。

西谷…これは僕のポリシーでもあるんだけど、要は面白ければいいと。別に軸移動が嫌だと言ってるわけじゃなくて、ちゃんとしたゲーム性に盛りこんで面白いなら構わない。でも、消化しきれないなら入れる必要はないわけです。

ポリゴンと、2Dと表現は違うけど、ポリゴンだからこんなゲームってのはないと思うんですよ。別に境なく面白いゲームは面白いし、表現するのにどちらが適しているかといったぐらいですね。

ぜんじ…ポリゴンでストⅡやる意味あるの?という話もありますが、ポリゴンでストⅡをやっちゃいけないというわけでもないという感じですか。

西谷…そうなんですよ。ポリゴンに変なこだわりがあるわけでもない。ちょっと目先は違いますけど。



河田…とは言っても、ポリゴンの格闘ゲームってことで、先発のバーチャファイターシリーズとか、鉄拳シリーズとの差別化や、吸収したかった部分があると思うんですが、どういうポイントを意識されましたか?

西谷…う〜ん個人的にはいろいろ思っていることはあるんですけど、持論として言えばやっぱりゲームはゲームである、と。つまりゲーム性かな、といつも思っているんですよ。結局は、面白いものが生き残るんじゃないかと。

だから、ポリゴンはカッコイイからとか、ハード的にはこんな動きができますとか、それはあくまで二次的要素ではないかと思うわけです。まず、第一義は、やっぱり最終的に面白いものになっているかどうか。単純に、そこだけは重点を置いてやっていきたい。

ぜんじ…ゲーム性とかシステムとかを置いて、結果的に面白くなったという状態ですね。

西谷…そうそう、そうです。

河田…そこには、先発のゲームでまだ満足しきれない部分が西谷さんの方にあったからこそではないのですか?

西谷…これは僕の言葉じゃないですけど、聞いた話ではストⅡは将棋でバーチャファイターは麻雀なのかなあと。なるほどねと思ってたんですよ。もともと、そんなにやりこんだわけではないので正確には言えませんけど。もっと単純に敢えて言うなら、ジャンケンかなぁ。



株式会社ARIKA代表取締役社長

西谷亮 (Nishitani Akira)

PROFILE

'95年開発者として従事していた㈱カプコンを退社。自身が代表取締役となり㈱アリカを設立。23名の開発集団を束ねながら業務用ゲーム「ストリートファイターEX」を製作する。



ぜんじ…うちのライターでも、そういうふうに言う人もいますよね。

西谷…でもまあ、ジャンケンと言っても一応セオリーのあるジャンケンで、運も入るけどもということで麻雀みたいですよね。

ぜんじ…お互い知り尽くした上手い人同士だと、お互いに思考が分かってくるので…。

西谷…どれが良くて、悪いかなんてわからないですよ。それが楽しいって人が世間に多ければそれが流行るってことだし、受け入れられるわけです。

僕の場合は、やっぱり理論的にこうやったらこうなるという、究極的にはフローチャートに書けるゲームを作ってみたかった。このへんが将棋みたいなものですね。

もちろん、人間相手なので読みっていうのはゼロじゃないですよ。セオリーはあるけど、より運要素が減っているのが好きだし、ゲーム性ってのはそういうもんかなぁと。

河田…その他にも、ストリートファイターEXを見ていて感じたのは、すごく攻め込めるゲームだな、ということなんですが。

西谷…そうですね。僕も見てて思うんですけど、「ちょっと大丈夫?」っていうぐらいやばいカンジが漂ってるんですが、このくらいのほうが面白いかな、と。でも、不満にないように調整していくと、平均化しちゃうんですよね。ギザギザさせたままバランスを取るのは、非常に難しいんです。

河田…そこから、2Dでも3Dでも、守る側の発想、つまりラインができたり避けができたりと、いろんなものが加味されてきています。それが今の潮流になってきていると思うのですが、ストリートファイターEXでは、まず攻める側の公式がちゃんと考えられてるようなものであってほしい。

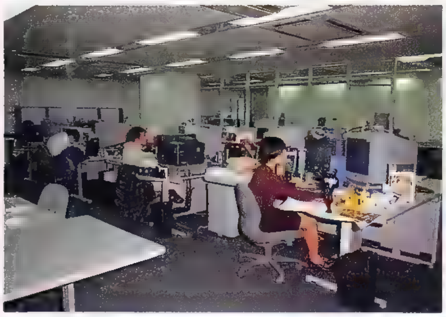
西谷…そうですね。待ちになるのはイヤだったんで、そういう要素は排除したいと。攻めほうが有利であってほしいなと思っているんですよ。でも、究極的な理論でいうと、おそらく待ち有利なゲームでないと、多分バランスが取れていないんじゃないかなとは思います。人間がその通りにできるかどうかは別として。

ぜんじ…今回は、攻める側のシステムとしてスーパーキャンセルが組み込まれてますよね。

西谷…そうですね。ちょっと練習すれば、一気に体力を減らすことができるので気になっている点でもあります。でも、いつもスーパーキャンセルゲージがマックスになっているわけじゃありませんから。3本中の1本ですね。狙えるのは。

今のところ、この方針でいこうと思ってるんですよ。ごっそりもっていってくれと。そのかわり、いろいろな面で調整をして、こっちの責任としてなるべく面白くするんで、お楽しみにと言いたいですね。

（以下次号）







これがアリカ開発室だ。

■ NEW VIDEO GAME

KONAMI

GTI CLUB™

RALLY COTE D'AZUR

今の流行はサイドブレーキターン!!

スピードだけがすべてじゃない。
“サイドブレーキターン”をマスターし、最短コースを駆け抜け
君のドライビングテクニックを極限まで引き出そう。

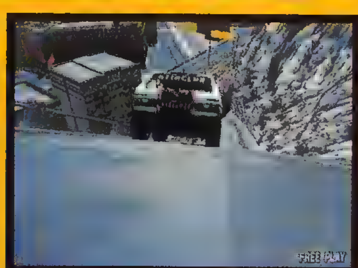
誰でも皆で楽しめる、人気沸騰中の「鬼ごっこ」モードあり。
最後にバクダンを持っているのは誰？！





SPATIALIZER®
3D Stereo

PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS,INC. SPATIALIZER® AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS,INC. US Patent No5412731





ツインタイプキャビネットで新登場！

※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。

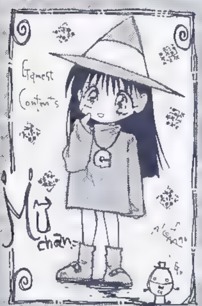
KONAMI

コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.185
12.15 15 DECEMBER 1996

今年もゲーメスト大賞の季節到来！ということで、前号に続き日程などをご案内いたします。
開催日　12月8日(日)
竹芝ニューピアホールにて
本誌読者&メーカーさんなど、総勢500名を招いて第10回の授賞式が執り行われます。結果は12/27発売号にて掲載予定、お楽しみに!!



今月のムーちゃん
(神奈川県　P.N.香彩あられさん)

BIG TITLEに誘われて

完全無欠のバーリ・トゥード攻略

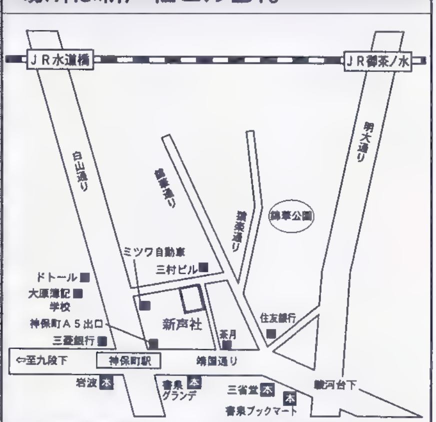
ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

㋘屋東京店オープン。より一層のサービスで、お待ちしています。場所は新声社ビルB1。



表紙：「DEAD OR ALIVE」TECMO　イラストby藤原ひさし／表紙写真「サムライスピリッツ天草降臨」　©SNK　1996

今回は初心者向け企画と究極対戦の2本立てだ

THE KING OF Fighters '96

初心者の人に見せてあげてね
ゲーム初心者救済計画
—第１章—

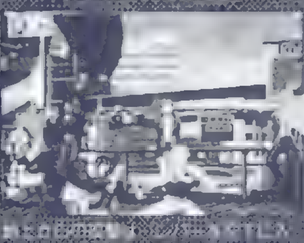
キャラは好きなのにゲームがうまくできない人に贈ります。
１人でも多くゲーマーが増えることを願ってやみません。

担当：Ｐ・鈴木

クターに感情移入できるやも



トップバッターは庵、









ぴこんでおいで。で

何でもこい！いかなる難問も心配無用

必殺！バーリ・トゥード攻略



跳んできたら、ひとまずガード。慣れたら対空も狙えるぞ。



ぐえっ。学習とは痛みのくり返しなのね。



しまった、空振りしてしまった。危機迫る。

いてくるまでガードを。

技を空振りしてしまうと相手に……があります。それは自分の目……

また、相手がジャンプして……

……ください。

④ジャンプ攻撃をしよう

ジャンプして、相手が起きたときにジャンプ攻撃が出ているように……ですよ。

そのジャンプ中に出す技は基本的にはC＋Dのふっ飛ばしが良いです。下方向に技が出ているものもいいです。ハイ神はふっとばしでOKです。

ジャンプ攻撃のあとに相手……してみましょう。

……手に撃墜されてしまうの……









……れてしまうことを「対空され……

……ましょう。そこで跳び込むタ……

……す技で転ばせられないキャラ……とが可能になるでしょう。……人とも地上で出す技で転ばせられない場合は新たに大足……いを覚える必要があります。

⑤コンビネーションを覚えて連続させていこう

……たら次は地上での技を増やしていきましょう。







マチュアから、しゃがみ小K（↓＋……

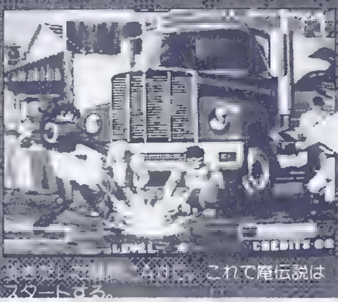
……は最初、しゃがみ小Kにしま……

……です。少し難関ですよ。

……くり覚えていきましょう。

ここでぜひ覚えてもらいた……

……でもチンなしで挑戦をしましょう。



……これで竜伝説はスタートする。



立つ……あこうとします。

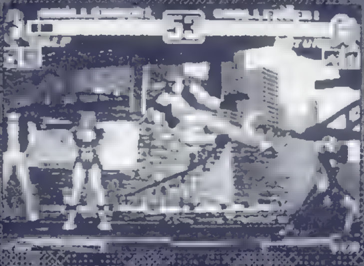
ほぼ全キャラに応用できる
究極対戦

今回の記事の元ネタは96ビデオ。ビデオを一緒に見ながら記事を読めば読解力アップ間違いなし！

担当：ひかえめに喜ぶ鈴木さん

KOF'96ならではのシステムを活用しよう

[illegible]キャラ別[illegible]も分かってきたところで、今回はこのゲームにおけるセ[illegible]戦リプレ[illegible]全キャ[illegible]通用するポイントをとり上げていくので安心してくれ。[illegible]。試合の流れは別に表で示す。[illegible]わかる人はかなりの腕前だが、そうでない人も多いと思うので、要点をクローズアップして解説しよう。試合の流れをその[illegible]試合目にこの対戦は入っている[illegible]。



[illegible]があるので、制空権をもちや[illegible]。これに加え、下方向に[illegible]





[illegible]段のジャンプ小Ⓟからの連続[illegible]

[illegible]ルが不可能なので、ここで[illegible]めが1回途切れる。今作はジャンプ攻撃がとても強いので相手の連係が止まったらジャンプしてみよう。
また、相手の技にキャンセ[illegible]がかかるかどうかや[illegible]ジャンプ攻撃で潰せるか[illegible]くと心強い[illegible]る側は相[illegible]ように[illegible]



[illegible]れていると思われる[illegible]されたので続けて大[illegible]

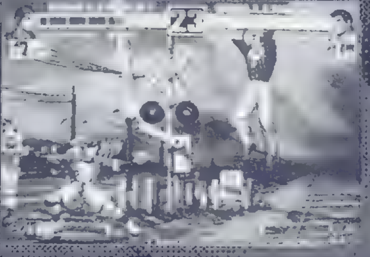


[illegible]割り込むにはぴったりだ。

[illegible]いからしゃがみ小Ⓟで固めにい[illegible]。[illegible]飛翔脚がヒット[illegible]キャラは、このようにジャンプ[illegible]こう。間合いによっては前転[illegible]
この2人の選択は間違っていない。[illegible]はキムはふっ飛ばし攻撃を出していることだろう。



流星落をガードされても、まだ[illegible]



[illegible]

[illegible]の後、ジャンプや足払い、半月斬などが考えられる。さらに相手が[illegible]前転やガードを選択肢に入れると相手キャラは動きにくくなるので攻め続ける上でかなり重要なポイントだ。

流星落を当てたキムはクラークに近づき、[illegible]から攻めるように見せる。これに対しクラークは投げを狙うか、クラークが起き上がる直前にキムはジャンプ、飛翔脚を決めるように[illegible]する。

※コマンド投げを持つキャラを転ばせたときには、迷わずこの攻めを使おう。このとき投げ失敗に[illegible]

対空技が弱いキャラに対しても[illegible]のは有効だ。空中で技を出さずに下段技からの連続技を決めてやれば、相手にとってかなりのプレッシャーになる。

Ⓒ～Ⓓまで

少し間合いを離し、届かない場所から[illegible]出すキム。これに反応してクラークは[illegible]空キャン半月斬でクラークは再びダウン。

ダウン回避を見越してキムは大足払いを重ねようとするがクラークは起きない。[illegible]からクラークはかろうじて



空中で攻撃を出すか、地上で小足払いを出すか。

[illegible]ジャンプ。しかし投げ失敗の立[illegible]キムは[illegible]る。

※この場合はキャラがキムで[illegible]投げキャラには[illegible]ダウン回避をしないという選択[illegible]覚えて[illegible]

[illegible]った場合、空いた時間で挑発やパワー溜めをするということも、細かいことだが大切だ。

[illegible]クラーク。[illegible]大K[illegible]

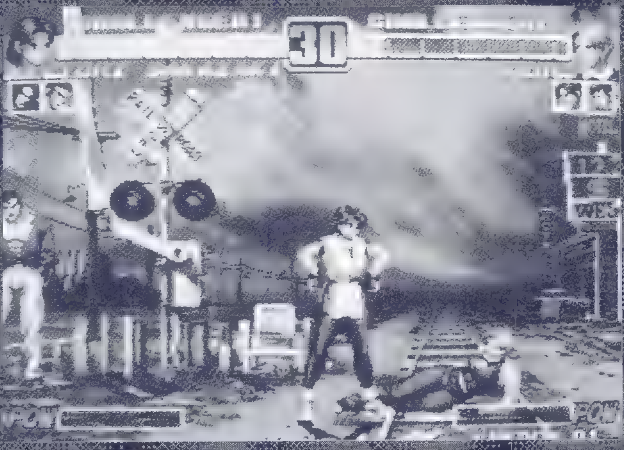
[illegible]キムの[illegible]大足払いをくらってしまう。

[illegible]でありがちなのだが、あせってはいけない。体力を大切に[illegible]は別物[illegible]

Ⓓ～終了

残り体力が少ないクラーク。起き上がりにキムのジャンプ小Ⓟを[illegible]投げを狙う作戦へ移る。

キムの大足払いを避けるクラーク。しかし間合いが離れ[illegible]すかさずジャンプ。キムは[illegible]係[illegible]な



とりあえず1回は攻めに支障をきたさずに挑発できるはず。

[illegible]攻撃はともに当たらず位置が入れかわる。硬直の関係上クラークが再び跳びこむ。小大足払いへとつなぎ前転。この前転をキムが小足払いでしっかり止めてクラークの反撃は終わる。この後、クラークは次のキャラのことを考えて牛歩戦術に出るが、あまり持たずに散る。

クラーク対策がしっかりしてきていたキムの勝利に終わった。キムの連係の豊富さはビデオ内の他の試合でも見られる。クラークもこの連係に対応しきれなかったのが敗因になるだろう。ちなみにクラークがキム戦に対応できた試合は1試合目に入っているぞ。いかに多くの連係を使うか、いかにその連係を止めるか、これが対戦の楽しさである。

ビデオで学習も良さげ

ゲーメスト誌面で伝えることはすべて伝えているのだが、動きなどは実際見てもらわないと分かりにくいこともしばしば。そこでビデオがあるわけ。多くの人が全力を尽くしているから、見ていても飽きないはず。買っても損はないと思うぞ。

少しだけ内容を教えよう。

●キャラがじっくり見られる勝ちポーズ・ボイス集！
●実践例をまとめたシステム紹介―分かりやすいぞ。
●ビッグも驚くすごい連続技コーナー―ケンスウの14段、八神の10段を君は見たか？だてに丸1日かかっていないぞ。
●チーム対戦―フライングして登場する大門、あきらめて帰る京は見るしかない。
●個人戦―今回の記事のように考えながら見ると楽しさ倍増、スペシャルプレイも入っているぞ。
●ケツ見るアンディ、ケツ見せて逃げる東、困るロバート、ハッピーなビッグ！お遊びコーナーで笑わなかった人間は今まで誰もいなかったのだ。普段の対戦ではまず見られないネタの数々がぎっしり。
●CPU戦―クリアできない人ももちろん役に立つし、ギャラリー受けしそうな倒し方もいっぱい。ギース、日輪斬の出番だぜ。

当然エンディングも入っているぞ。このビデオ、㋘屋イベントでさわりだけ見せたらかなりウケたのだ。また、ビデオを見て感想があれば私あてに手紙を下さい。数名にお礼文を書かせてもらいます。

	キム（借金）	クラーク（P・鈴木）
Ⓐ		前転
	大足払い	ヒット
	ジャンプ小P飛翔脚↓	ヒット
	立ち小P	
	ジャンプしてヒット	ジャンプC+D
	ダウン回避	
	ガード	重ね小足払い
	飛燕斬	大足払い
	ダウン回避	ダウン回避
Ⓑ	前方ジャンプ	ダッシュ前転
	飛翔脚	ヒット
	小足・しゃがみ小P	ガード
		立ち大K
	流星落	ヒット
	すぐ飛翔脚	起き投げ失敗立ち大K
	少し後退	
Ⓒ	C+D	ジャンプ
	空キャン半月斬	ヒット
	大足払い	ダウン回避せず
	垂直ジャンプしてヒット	超投げ失敗立ち大P
	ガード	ジャンプC+D
		立ち大K
	大足払い	ヒット
Ⓓ	ジャンプ小P飛翔脚↓ 立ち小P	ガード
	大足払い	避け
	流星落	ジャンプC+D
		大足払い届かず
	ガード	ジャンプC+D
	ガード	小足→大足払い
	小足払い この後 キム勝利	前転

5面マップ

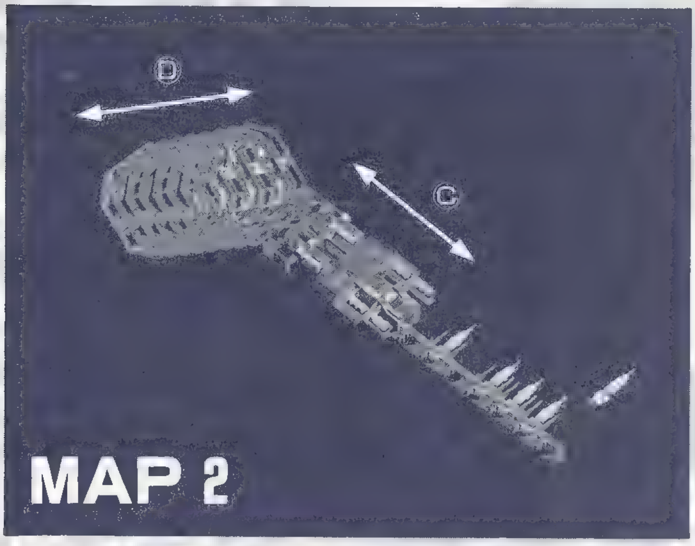
セシリア星系、第2惑星B環のすぐ内側を回る軍事ステーション。もとはありふれた反物質製造、貯蔵プラントであったが、秘密裏に造船ブロック、大型艦用ドックなどが増設され、セシリア宇宙軍創設の拠点となった。

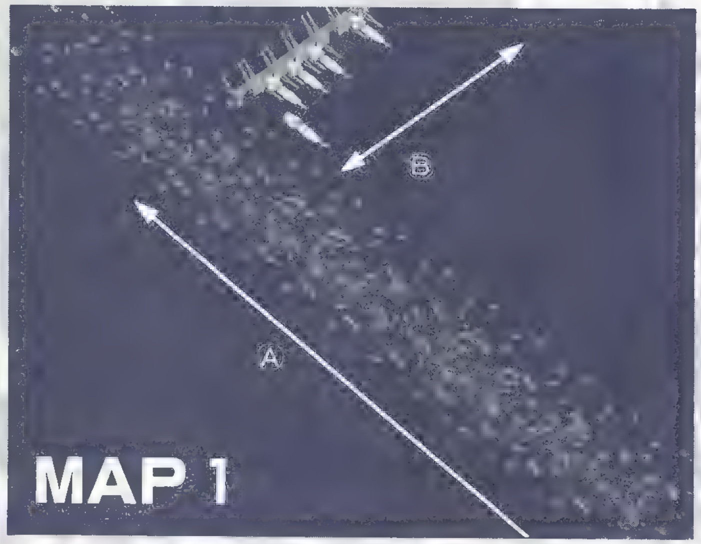
地球軌道に展開するセシリア艦隊の兵力から、駐留する艦艇は僅かと推測される。

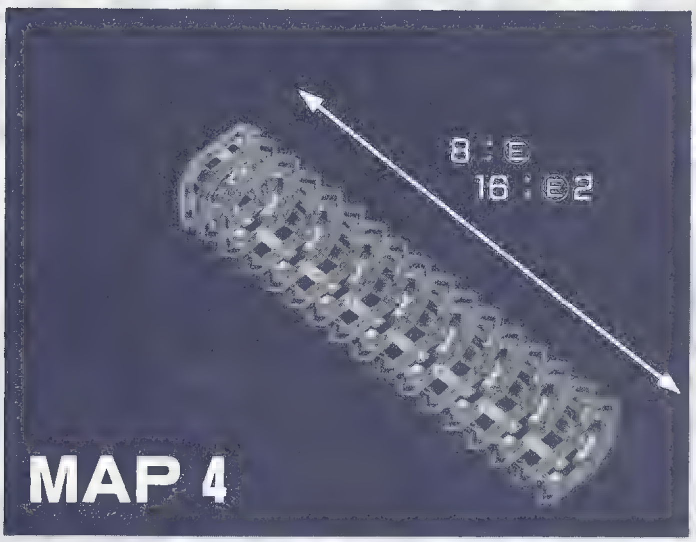
これで5面はばっちりだ!!

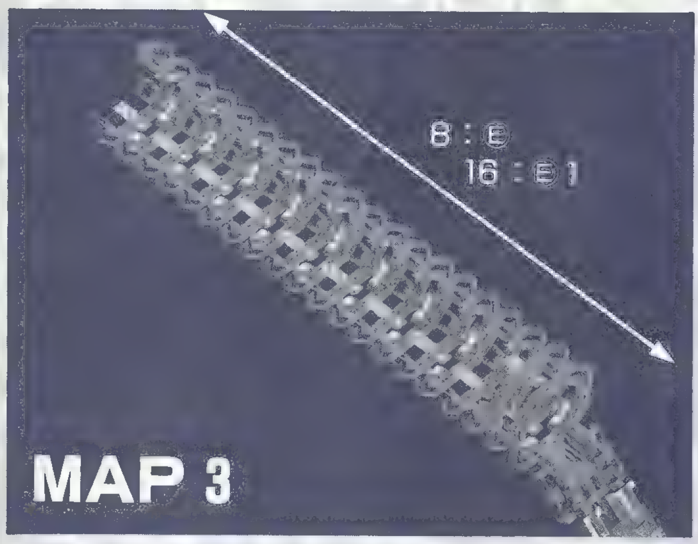
RAYSTORM レイストーム

いよいよステージ攻略も5面!
この面はボンバーひとつでスコアが大きく変わって来るぞ!









R-GRAY1　8ロックオン
ステージ5攻略

入るかどうかは時の運!?
それでも準備は重要(?)です。
担当:伊勢猫

いよいよ、敵母星セシリア衛星軌道上となるステージ5。敵の攻撃は激しいが、出現パターンを覚えてさえしまえば後半面にしては楽なステージ。唯一の問題は、ステージ後半のクレイジービット出現地帯だが…。ボンバーで100万を取る代償としては、あまりにも過酷なR-GRAY1最大級の難関でもある。

ちなみに、すでに発売されている「レイストーム・ムック」に載っているパターンから変更となったのは、Cエリアのポイント3。大きく変わったわけではないので、すぐに実践できると思う。ぜひ一度は、おためしあれ!

攻略の見出しについての説明

さて、実際の攻略に入る前に本文中見出しの意味について少し説明しておこう。

まず~エリアとあるのは、タイトルページの下にあるステージマップにそれぞれ機体別に区切ってある地点に対応して表記してある。

次のPOINT~とは、各エリア内でR-GRAY1で8回分のレーザーをロックして、一気に発射しているポイントを指し示している。

ボンバーPOINTとは、スペシャルアタックを使って高得点を稼ぐポイントのこと。

それでは、見出しの読み方が分かったところで実際の攻略に入っていくことにしよう。

A-エリア

Aエリアで出現する敵機は、

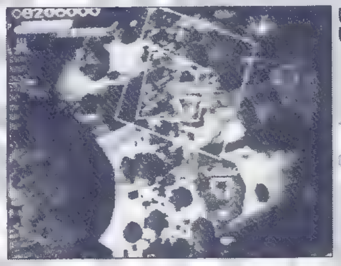
●ザコ機(500点)
・7機編隊　2セット
・4機編隊　1セット
●小さい岩(200点)
・大量に出現

以上が出現してくる。

ステージ開幕のザコ編隊の出現パターンは、破壊のできない1個目大岩の後に画面の左右から7機編隊がランダムに出現。同じように3個目の大岩の後、さらに左右からランダムに4機編隊が出現。そして岩が密集している4個目の大岩の後に、再度7機編隊がこれもやはりランダムに画面、左右から出現してくる。

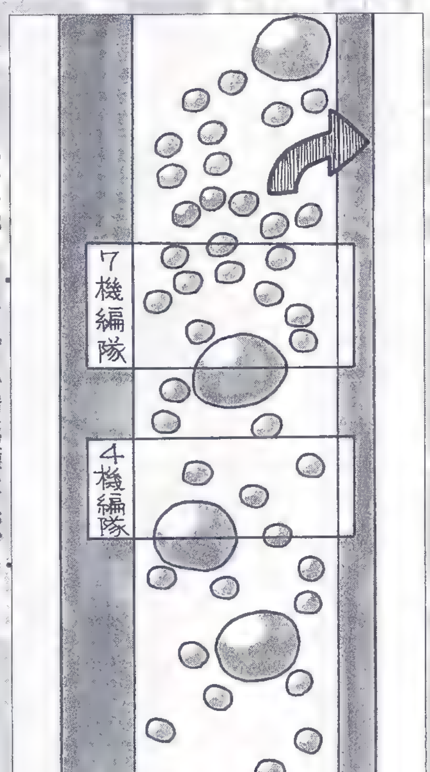
このAエリアに出てくる敵は、特定の出現位置でランダムに出現して来るため、レーザーの着弾がR-GRAY2に比べて遅いR-GRAY1でロックをしていくには、あまりにもリスクが高すぎるため、とてもパターンと呼べるようなモノがない…。したがって基本的には無理をせずに、岩と一緒にショットで破壊していってしまうのがいい。

しかし、ここで出現して来るザコは1機500点で6万4000点にもなる…。パターンとなりづらいために基本的な説明のみとはなるが、ロックするやり方としては編隊が出現して来るポイントの前にある岩にある程度ロック。後は編隊をロックしていけばいい。


2度目の4機編隊は6万4000を比較的狙っていきやすい…。

参考までに岩の配置位置を図にして載せておくので、より高得点に挑戦してみたい人は自分なりのパターン作成に役立ててみてほしい。

また、ショットで撃ち落としていく場合でもある程度は、レーザーで岩を破壊しておかないとCエリアでのボンバーポイントまでに、ゲージが溜まらない場合があるぞ!!



B-エリア POINT 1~3

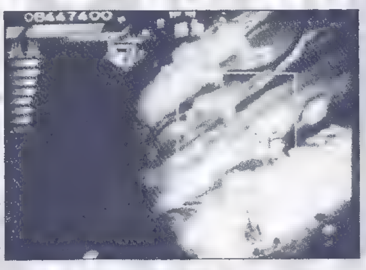
Bエリアで出現する敵機は、

●ザコ機(200点)
・8機編隊　1セット
●上昇ザコ(200点)
・4機編隊　2セット
●機雷ザコ
(本体500/機雷100点)
・4機編隊　2セット
●レーザー戦艦
(本体1万/発射口300点)
・1隻
(本体5000点)
・4隻

以上が出現してくる。

Aエリアのアステロイドを抜けて、右方向に旋回して抜けてゆくと8機編隊のザコが上空を通り抜け、前方へと降下して来る。基本的には降下して来る間隔が長いため、ロックしても外れてしまうので、出現と同時にショットで撃ち落としていってしまう。

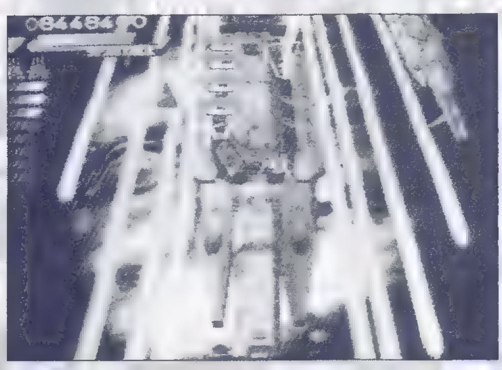
編隊が降下して来る順番は左→右の繰り返しなので、遅れないように素早く左右に移動していこう。


基本的には左右の繰り返しなのであせらずに撃ち落としていく

また、Aエリアの最後に出現した編隊の赤ザコを破壊していれば、赤アイテムが出ているのでこの8機編隊が出現する前に回収しておくこと。

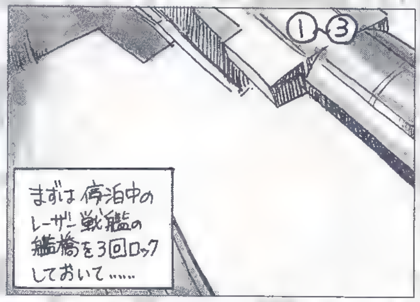
●POINT 1

ザコの8機編隊をすべて撃ち落とすと、今度は前方からレーザー戦艦が出現してレーザー発射口からレーザーを正面に発射して来る。このときのレーザーは、戦艦の真正面が安全地帯となっているので8門あるレーザー口の片側4門をすべてロックしたら、あせらずに戦艦正面の安全地帯へと移動してレーザーをやり過ごしつつ、残ったレーザー発射口をすべてロックしてレーザーを発射。戦艦のレーザーが通り過ぎたのを確認したら、この前に出てきた編隊の赤ザコが出している赤アイテムを回収。画面前方右側に移動しておき、次の敵に備えておく。


前にも書いたが、真正面が安全地帯。知っていれば楽勝だ!

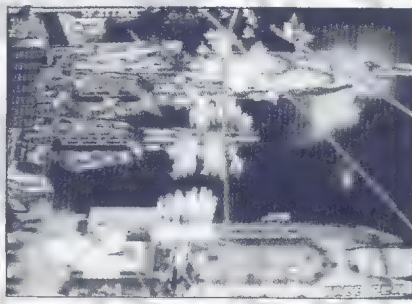
レーザー戦艦を破壊してアイテムを回収すると、今度は左方向から4機編隊の機雷ザコが出現してくるが、とりあえず無視。自機を右前方に移動させて、前方から画面内に

入ってくる停泊中のレーザー戦艦の艦橋にロックを3回かけ、弧を描くようにして上昇して来る機雷ザコをすべてロック。戦艦3→機雷ザコ4と



してからレーザーを発射する。

戦艦3→機雷ザコ4を破壊したら、再度前方から画面内に入ってくる2隻めの停泊しているレーザー戦艦の艦橋に同じように3回ロック。今度は右側後方から上昇して来る機雷ザコの4機編隊を画面の一



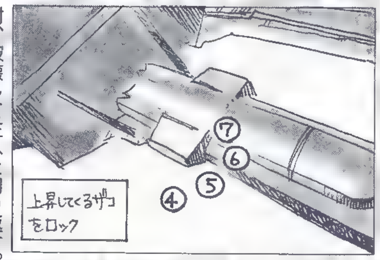
早めに切り返さないと、機雷で逃げ道がなくなる…。

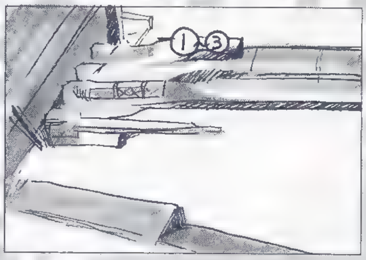
番下を左から右へと移動して、4機すべてをロック。先ほどと同様にして戦艦3→機雷ザコ4の計7回でレーザーを発射、破壊して左へと切り返す。

●POINT 2

左方向へ切り返していくと、機雷ザコが射出した機雷が前方に広がっているのでショットで破壊。それと同時に3隻目の停泊しているレーザー戦艦の艦橋に、今までと同じくロックを3回しておいてから前方から上昇してくる5機編隊のザコをすべてロック。戦艦3→ザコ5としてレーザーを発射する。

このときにできるだけ早めにザコ編隊をロックしておかないと、次に再度上昇して来る5機編隊のザコにまでロックがかかってしまうので十分



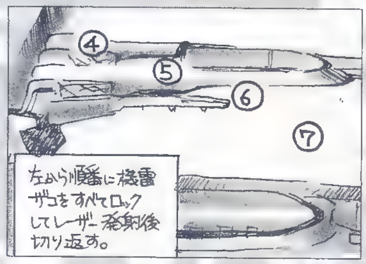


に注意すること。

●POINT 3

ポイント2を抜けると、再度まったく同じ組み合わせで、ザコの5機編隊と停泊中のレーザー戦艦が出現して来る。

これも、さっきと同じように編隊が上昇を始めたら戦艦の艦橋を3回ロック。その後に5機編隊をすべてロックしてやり、戦艦3→ザコ5でレ

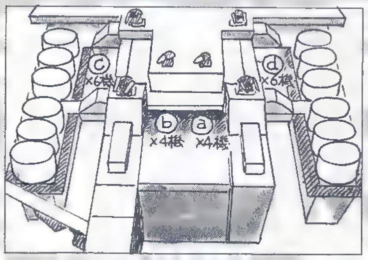


ーザーを発射して破壊する。

Cエリア POINT 1～4

Cエリアで出現する敵機は、

●上昇ザコ(100点)
・4機編隊　2セット
・6機編隊　2セット
●緑ザコ(100点)
・3機編隊　1セット
・5機編隊　1セット
●戦車(200点)
・14(+12)台
●台座付き砲台
(砲台300/台座500点)
・10門
以上が出現してくる。

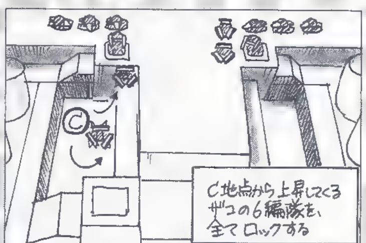


●POINT 1

まずは、図-5のa地点から上昇して来るザコ編隊の一機目をロックして、レーザーで先に撃ち落としてから残り3機をすべてロック。つづいて、b地点から同じように上昇してきた4機編隊を全部ロックして、さらに画面内に前方からスクロールしてきた左側の台座付き砲台にロックをかけてレーザーを発射する。

●POINT 2

ザコ7→砲台1で破壊したら、残っている右側の砲台に弾を避けながらロックをして破壊。つづけて、砲台の下にある台座をロックして、戦車2台と左の台座にロックをしないようにして左側のc地点から上昇してくる6機編隊のザコをすべてロックする。



台座1→ザコ6とロックしたら、残しておいた左側の台座にもロックをかけて、台座1→ザコ6→台座1としてレーザーを発射、破壊する。

ボンバーPOINT

台座で6万4000点をとったら、画面上に低空から大量に撃ち出されてきている弾を右方向に少しずつ誘導しながら避けていき、画面中央部まで移動していく。

余裕があるなら、ザコ6→砲台2としてロックしていく。



この時点で画面右方向のd地点から出現して来るザコの6機編隊と、すでに画面内に出現している戦車14台、台座付き砲台6門のすべてに対してボンバーを使い倍率をかけていく。基本的に、台座付き砲台の台座にボンバーを使った場合、先に砲台が破壊されてから台座がボンバーに巻き込まれるため非常に高得点をとりやすく、うまくいけば台座ひとつで最高倍率の256倍で12万8000点を取ることもできる。

さて、ボンバーで敵を効率良く巻き込んでいく具体的なやり方についてだが、まず弾を少しずつ画面中央に向かって避けていき、ポイント2で破壊した台座の残骸が画面後方にスクロールアウトし始めたら前方に移動。サイトで手前にいる戦車2台の間をロックしないようにして通していき、自機の先端が戦車の下のラインまで来たらボンバーを発射していく。

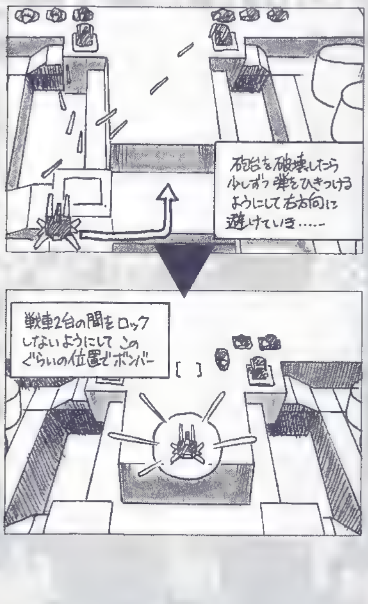
ボンバーの広がり方が基本的にランダムなため、完全に安定はしないが大体このくらいのタイミングでボンバーを発射して60万点ぐらい入れば成功。ボンバーのランダムな広がり方によっては、100万点以上入ることもあれば、40万点以下のときもある…。

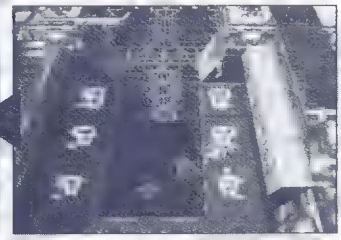
ちなみに、もっとも理想的な状態で点数の低い敵から順番にボンバーですべての敵を巻き込んだ場合の理論値については、124万点となっていたりする。

●POINT 3

さて、ボンバーポイントを抜けると戦車が6台出て来るジェネレーターがあって戦車が出て来ているのでこれをロック。このときにボンバーで破壊しきれなかった台座や砲台などがあるなら、一緒にロックして破壊してしまう。

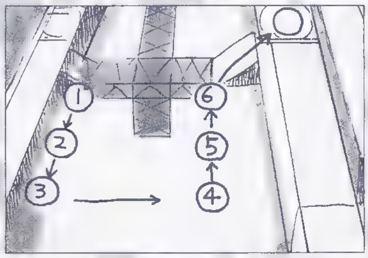
ジェネレーターから出現してきた戦車を破壊すると、もう1回さっきと同じように戦車が出現してくるので、ボンバーで破壊した赤戦車が出した赤アイテム×2、緑×2を回収。少しまってから、再度




少し待ってから戦車6台をロックしておいて…、


ザコ1→砲台とロックしていく。

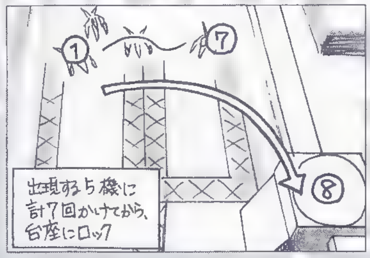
同じように戦車6台にロック。つづいて、低空から上昇してきた耐久力2のザコに1回ロックをかけてから、画面内に前方からスクロールしてきた台座付き砲台をロック。戦車6→ザコ1→砲台1として、300点の台座を128倍で破壊。後は、反対側の台座付き砲台をレーザーで破壊して次の敵に備えておく。



また、ごくまれにジェネレーターから出現してきた戦車の中にアイテムを持った赤戦車がランダムで混じっている場合もあるので、余裕があれば赤アイテムを回収しておこう。

●POINT 4

次は、さきほど破壊したばかりの砲台の下にある台座をロックして破壊。ふたたび画面中央から出現してくる緑ザコ5機編隊を今度は、左から出現順に先頭の2機を2回ロック、残りの3機を1回ずつロックして、最後に右側に残っている台座をロック。ザコ7→台座1でレーザーで破壊。

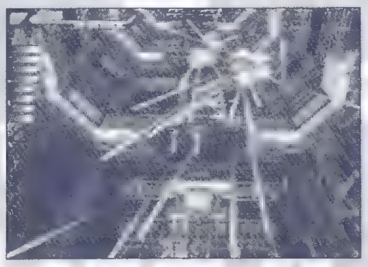


上昇後、自機に向かって体当たりをして来る残った3機のザコをショットorレーザーで破壊しながら回避していく。

D-エリア

地上物のラッシュ地帯を抜けてくると、いよいよステージ5の最大の難関であるクレージービット(100点)が大量に出現してくるDエリア。

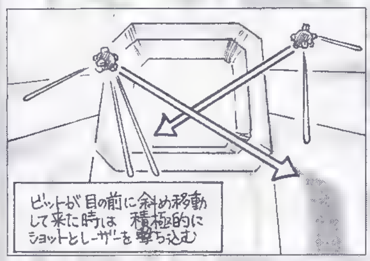
このビットは出現位置がランダムならレーザー弾を撃つ方向もランダム…。しかも、基本的にCエリアでボンバーを得点稼ぎに使ってしまっていて、ここまでにボンバーのゲージは回復してくれない…。したがって基本的なパターンの説明のみとなってしまうが、開幕はビットが出現してくるのを待ち、出現と同時にショット+レーザーを撃ち込んで速攻で破壊。後はできるだけこれを繰り返していき、レーザー弾に押され始めたら素直に後退。ショットでビットをできるだけ破壊していきながら弾避けに専念していく。


編集部内のレイストーマー全員が認める、最大の難関!!


開幕は、ショット+レーザーで速攻撃ち落としていく。

こうやって文章にしてしまうと簡単そうだが、実際にノーミスでここまで来ている場合、ゲームランクはほぼ最高ランクになっているためにかなりきつい量のレーザー弾を撃ってくる…。

このビット地帯を抜けるコツとして、唯一いえるそれらしいことはとにかく無理をしないということぐらい…。特に、開幕のショット+レーザーによる速攻パターンは、1回でも出現位置の読みがはずれてしまったら素直に後退しないと、R-GRAY2とは違ってレーザーの着弾が遅いR-GRAY1ではレーザー弾を連射されて逃げ場がなくなってしまう場合が多い。



また、後退してショットで破壊しきれなかったビットが横移動するときに、斜め移動をして近づいてくることがあるので、この場合は積極的にショットとレーザーを撃ち込んで破壊していくようにする。

E-エリア

Eエリアで出現する敵機は、

●ザコ機(100点)
・12機編隊　3セット

●ロボット(1000点)
・Aタイプ　2機
・Bタイプ　2機

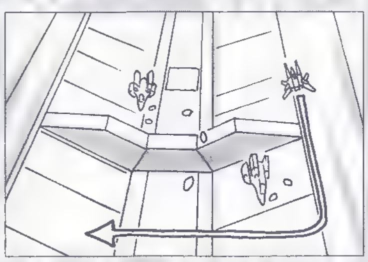
以上が出現してくる。

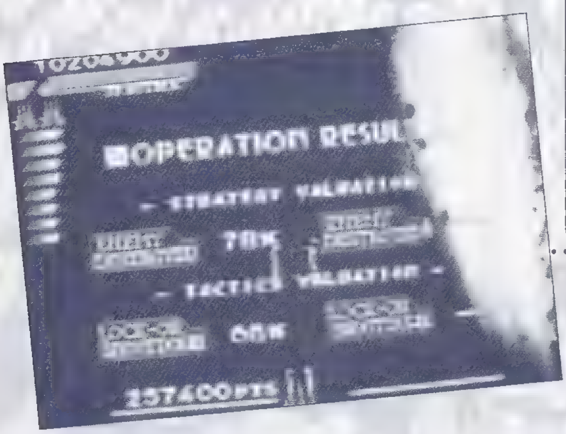
基本的に、このエリアでの敵出現パターンは単純で、

ロボット（Aタイプ）
・扇状ばらまきタイプ
↓
ザコ（12機編隊）
↓
ロボット（Bタイプ）
・自機を狙うタイプ
↓
ザコ（12機編隊）

とザコ編隊とロボットとが交互に2セット出現してくる（実際には、2セット目最後の12機編隊が出現しない…）。

さて、ザコの12機編隊に関しては基本的には撃ちにくいのではなく、図-13のようにしてショットを撃ちながら弾を避けることを重視してやり過ごし、ザコの次にくるBタイプのロボットの弾を避けやすくするために、画面右の端から左下へと避けていく。





また、ロボットについてはAタイプの場合は1回目の弾を避けながら集中ロックをかけていて、ロボットが2回目の弾を撃ち始めた瞬間にレーザーを発射。集中ロックの爆風にザコを巻き込んで6400点を狙っていく。

Bタイプの自機を狙って弾を連射してくるロボットの場合には、以前に説明した通りに反時計回りで弾を引き付けつつ回避していこう。

さて、Cエリアのボンバーポイントで60万点入ったと仮定して、この時点までの道中で140万点ぐらいは稼いでおきたいところ。


自機を狙って弾を撃って来るほうがBタイプのロボット。

R-GRAY2　16ロックオン

ステージ5攻略

ボンバー使って100万点。5面はこのポイントだけが重要と言っても過言ではない！

他ステージに比べ、極めてロックポイント個所が少なくなる5面。理由は中盤のスペシャルアタック（以下ボンバー）ポイントをはじめ、後半の高速スクロールなど、基本的にボンバーポイント以外敵出現が少ない、といった場面が多いからだ。

5面での重要な点は、ボンバーポイントでは勿論、前半でいかにロックで敵を破壊できるかが問題となる。

では、マップ上でエリア別に分け、ポイント別に説明していこう。

隕石ロックが重要となるA-エリア

●POINT 1~3

大小の隕石が多数出現し、その間、500点のザコも途中刻んで数機出現する。このザコを破壊するとき、いかに隕石に多くロックを捨てることができるかが問題となる。

Aエリアのロックポイントは、図のほうを見てもらえば分かりやすいのだが、ポイント別で数字が振ってある隕石にロックを捨てて、ザコを破壊するのが理想になるのだ。

なお、Aエリア「隕石地帯」でのザコ出現数は図のほうにも表記されているが、ポイント1が7機、ポイント2で4機、ポイント3では7機出現する。

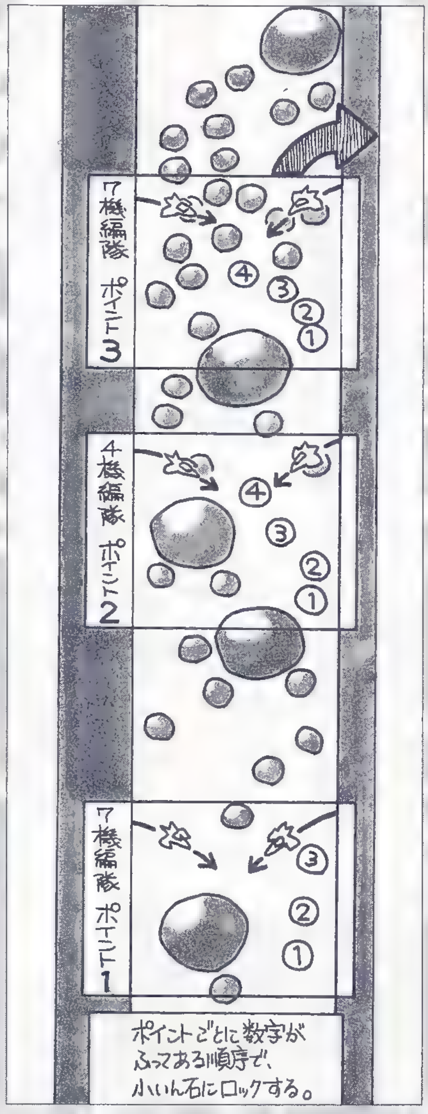
ここで出現するザコの得点は500点。R-GRAY2なら頑張って最高12万8000点を獲得することも可能な場面だ。

●POINT 4

ポイント3を過ぎると、隕石が多数画面上に浮遊した状態になり、画面が右上方向へとスクロールし始める。で、スクロールが終わると画面両端、後方上空から200点のザコが右、左、右と計8機出現する。

ここでは、ポイント3での残った隕石（図ポイント4の部分）にロックを2発×2計4発分捨て、隕石がスクロールで消えないうちにレーザーを発射する。で、そのまま右へ自機を移動させてザコをロックし、続けて左のザコもロック。

これで、出現したザコをすべて破壊できれば、最後に1万9200点を獲得することができるのだ。



要テクニックB-エリア

●POINT 1

同高度、中央前方からレーザー戦艦が出現し、左低空には500点ザコが4機出現する。

まず、レーザー戦艦のレーザー攻撃だが、この攻撃はレーザー戦艦の正面にいれば、基本的に死ぬことはない。で、レーザーをかわしたらレーザー発射口×8にロックし、続けて戦艦本体にもロックして計11にする。ここでは、まだレーザーを発射しないのを忘れずに。

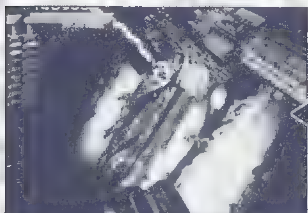
つぎに左低空からザコが4機、具体的に説明すると上から順番に4機出現する。この4機に先ほどのロックからつなげて破壊するのが目的になるわけだ。

このザコにレーザーをつなげるコツは、レーザー戦艦の発射口が4つ消えた時点、ここで発射する。で、右上へと自機を移動させ、上のザコ1機にロック。

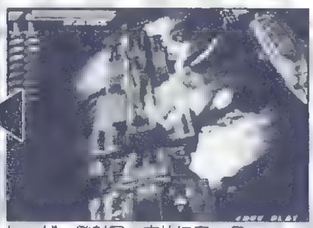
この場面では、素直に戦艦からレーザーを引っ張り、ザコまで破壊すると、ロック数が全部で15発。つまり、50 0×1 92倍で9万6000点までしか稼げない。

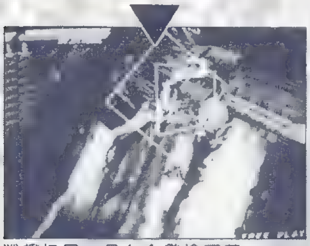
ここでは、ちょっとしたテクニック（わりと普通）を使って16ロックすることができるのだ。

やり方は、説明したところまでの「左低空、上のザコ1機」までロックとあるが、その後、レーザーが画面外へ消えそうになるまで我慢する。で、2機目のザコにロックしてレーザーを戻し、その後ザコにロックするのではなく、ちょうど出現し始めた前方低空の戦艦（基地に止まっている）にロックを1発捨てるのだ。あとは、残り2発分のロックをザコにかければ9万6000点、12万8000点を問題なく獲得できる。


レーザーが消えそうになったら2機目にロックして呼び戻し…。


で、ザコ1機にロックして溜めを作る。


レーザー発射口、本体にロックし、この位置まで引き付け発射。


戦艦にロックを1発捨てて128000点ゲット。

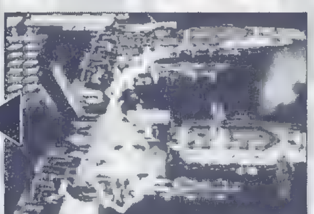
●POINT 2

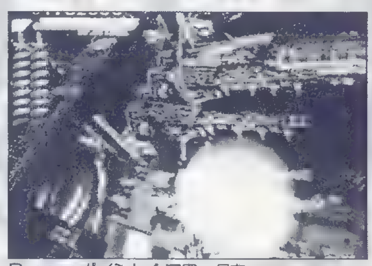
まず、ポイント1でロックを捨てた戦艦が、残り耐久力2発になっているので速攻で破壊する。

つぎに、さらに前方低空に戦艦が2隻（間隔を空けて）出現し、右後方低空から500点のザコが4機出現する。ここがポイント2。

2隻目の戦艦に3発ロックして、右後方から出現したザコ4機の一番右のザコをロックしたらレーザーを発射する。で、この後ここはザコにロックするのではなく、ザコが放


そのまま右のザコが放出していった機雷で25600点。


戦艦に3発ロックし、ザコが上昇する瞬間に発射。


B-areaポイント1でロックを捨てた戦艦を破壊する。

出した機雷にロックしにいき破壊する。これで最後に2万5600点を獲得するのだ。

注意点は、ザコが出す機雷の数。ノーミスでこの場面まで到達したときは、1機のザコは必ず機雷を5発放出する。ここでは、つぎの場面のため一番左のザコが出した機雷、これを全部ロックしてから右の機雷にロックしに行くことが重要だぞ。

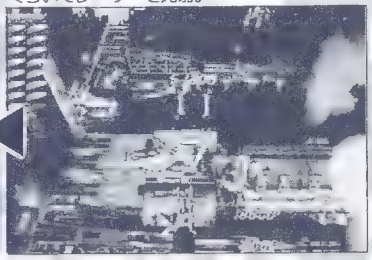
●POINT 3

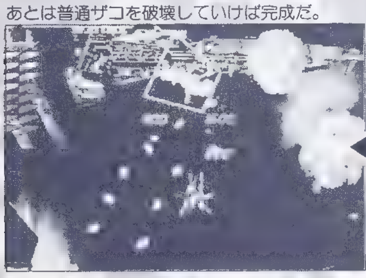
ポイント2を過ぎると、敵基地が見えはじめ、その前には低空に4隻目の戦艦、200点のザコ×5機が2編隊出現する。

ポイント2の3隻目の戦艦に最大ロック（ポイント2で1発分ロックしてしまう場合がある。本来の耐久力3）する。で、低空にいるザコの下の段のザコを左からロックし始め、同時にレーザーも発射してしまう。あとは、そのまま低空上の段にいるザコ5機にロックして完成。

コツとしては、下の段のザコ2機にロックしたら、上の段のザコ2機をわざとロックする。すると、レーザーが消えづらく、うまく最後に1万9200点を獲得できるだろう。

なお、ポイント3では4隻目の戦艦にロックせず、ザコを破壊してしまうが、うまく戦艦に3発ロックしてから最後の1機にロックできれば3万8400点を獲得することが可能だ。チャレンジしてみるといいぞ。


戦艦に2発ロックしてザコにロック。で、これくらいでレーザーを発射。


あとは普通ザコを破壊していけば完成だ。

う〜んランダムです…Cエリア

基地上空場面になり、戦車や砲台が無数に出現する。ここがCエリア。

●POINT 1

基地上空に移ると、中央低空からザコ（100点）が右4×左4機出現する。この場面では、そのザコ以外に戦車と紫砲台（300点砲塔＋500点の台座）が左右に1つずつ配置されている。

ここでは、中央低空から出現するザコ計8機にロックし、そのまま左上の紫砲台の砲塔にもロックする。で、つぎが重要でなおかつ難しいところになる。

ザコ8機と砲塔1つでロック数が計9発分。で、残るロックできる個所は、砲塔が1つにその台座が2つ、それと戦車が2台となる。これらの個所へロックするには、はじめのザコとその弾を避けつつ右へと移動しなくてはいけない。で、紫砲台にロックできそうになったらレーザーを発射するのだ。

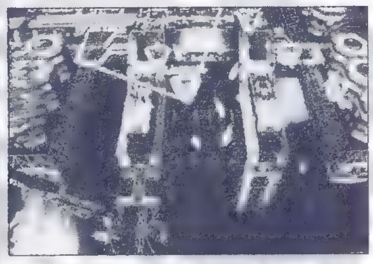
具体的な部分（移動経路）は連続写真を見て参考にしてほしい。

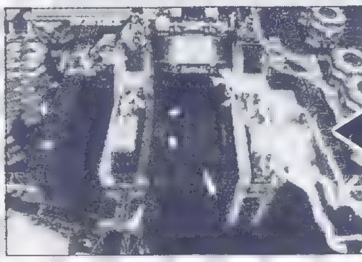
あと、今説明したこのCエリア・ポイント1では敵の数を数えてもロック数が最高14発しかならない。だが、このポイントでは最後の台座を破壊するとき、点数を12万8000点にすることが可能なので紹介しておこう。

ザコ8機と砲塔1つをロックした後、右にある紫砲台をロックしにいく。このとき、できるだけ早くザコと弾を避け、強引に紫砲台のほうへロックしにいくのだ。すると、なぜか紫砲台にロックするとき「コンコンコンコン」と本来砲塔と台座で2発しかないはずが4発分ロックしてしまうのだ。

で、これがうまくいき、右の台座までレーザーをつなげれば12万8000点になるわけだ。

この不明物体ロックの理由はなぜかわからないが、画面の移動を早くすると、確実にそこにあるものよりも多くロックできるのだ。覚えておいて損はないだろう。


まず、ザコ8機と紫砲台砲塔にロック。


右へ移動し、ザコ、弾を避けつつここら辺でレーザーを発射。


で、右の紫砲台に何故か4発ロック。


あとは戦車2台につなげて…。

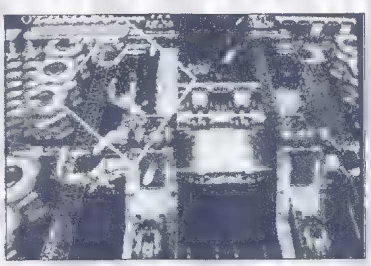
●ボンバーポイント

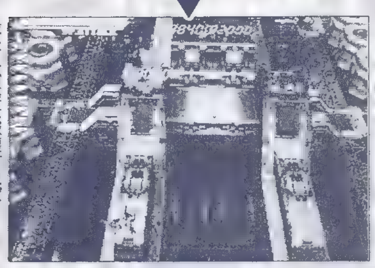
左低空からザコが6機、右低空からも6機出現する。で、地上には紫砲台をはじめ、戦車などが無数に配置されている。

このポイントがボンバーを使って、全面中一番点数が入るところになるのだ。

では、具体的なボンバーを使うタイミングというのを説明しよう。

まず、重要な点となるはじめ、左低空からザコが6機出現する。このザコらは、自機を予め一番左に移動させて、できるだけ戦車が撃ってくる弾を誘導し、ザコをロックして破壊する。


ボンバーポイント手前では、この位置でザコ6機をまず破壊。


最後に台座を破壊すれば128000点だ。

つぎが最も重要になるので覚えてほしい。

ザコを6機破壊したら、戦車に弾を誘導しつつ「ちょんちょん」と自機を右へ移動していく。すると、もう前方低空には戦車、紫砲台が無数に出現している。で、右低空からは左に出現したザコが再び6機出現してくる。

このザコの3機目が見えた瞬間（出現した瞬間）に画面中央（基地上空中央）へ移動し、同時にボンバーを使うのだ。

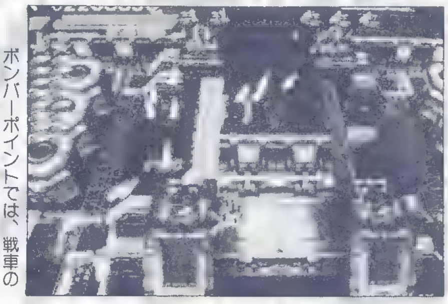
で、ボンバーを使うにあたっての注意点だが、ボンバーというのは使った瞬間の自機の位置で大きな枠の着弾ポイントが決定し、その枠内でボンバーが爆発する。最後の「枠内で爆発」は自分ではどうしようもなく、ランダムで選ばれ爆発するのだ。だから、毎回同じところでボンバーを使っても、獲得点数が安定しない場合が多い。

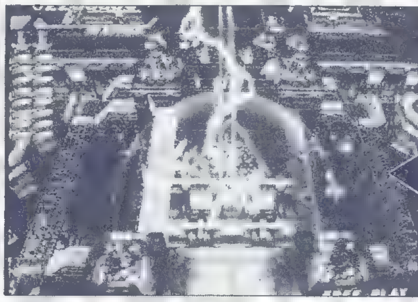
だが、その前の大きな枠の着弾ポイントは、自分の力で位置決定をできるのだ。

つまり、この場面に関して説明すると、「前方」に敵が無数に出現し、ボンバーを使って点数を稼ぐ。このとき自機を一番下のラインにキープさせ、ボンバーを使っても大枠が画面中央辺りにしかなく、前方の敵を破壊することができない。

だから、5面のボンバーポイントでボンバーを使うときは、画面中央でなおかつ上に移動してから使わなくてはいけないのだ。これが最大のコツであり、重要な点である。

で、このやり方が決まったときの得点だが、このときは画面上の敵を一掃し、120万〜130万点を獲得することが可能。





ボンバーポイントでは、戦車の弾を引き付けて中央へ移動。



で、右低空からザコが3機出現したら「ボンバー」を使う。

あとは自機をできるだけ上に移動させて着弾誘導。

これの理由は、紫砲台の台座、これが1つ10万点する。で、この台座をすべて破壊できたらこのような点数が入るようになっているのだ。

復活戦車で512！ D-エリア

●POINT 1

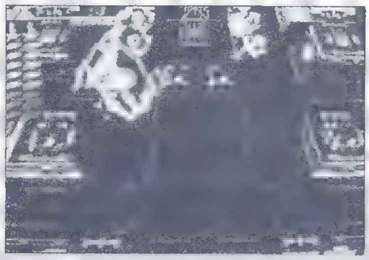
ボンバーポイントが過ぎると、左右縦に戦車が3台ずつ計6台並んでいる。この戦車は破壊すると、ある一定のスクロールに進むまで次から次へと出現する。このポイントで5万1200点を獲得してしまうのだ。

やり方は簡単で、はじめに6台の戦車にロックする。このロック順は右からでも左からでも構わない。ただ、重要なのは、6台ロックしたらはじめにロックしたところまで戻ることだ。で、レーザーを発射して戦車が出現するジェネレーターの上にロックカーソルを置き、出現しようとしている戦車を破壊していくのだ。

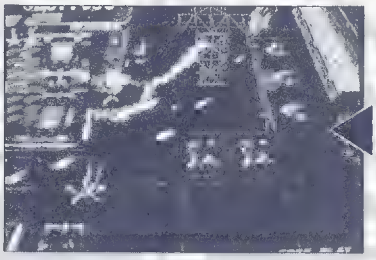
ここは、戦車が片方に3台出現するが、実際にロックで破壊していくのは2台ずつ。でないと、逆の戦車の弾を避けることがきつくなるからだ。

うまくロックしていけば、これで最後に5万1200点を獲得できる。

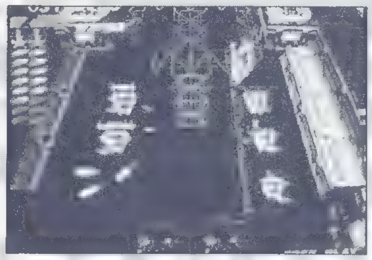
●POINT 2



ボンバーポイント直後の復活戦車地帯6台にロックして発射。



あとは画面端で出現する戦車を次々と破壊して512。



復活戦車6台にロックして、この位置をキープ。



ザコ3機が低空から出現するので、右から2発ずつロック。



最後に紫砲台、台座を破壊して80000点だ。

復活戦車地帯の間、低空から耐久力2発のザコが3機出現する。その前方には紫砲台が左、右に1つずつ設置されている。

ここでは、ポイント1の戦車6台を残し、すべてにロック。で、右の戦車の上に自機を位置し、低空からザコが出現したらレーザーを発射する。で、右からザコに2発ずつロックしていき、左上の紫砲台の砲塔、台座を破壊する。これで、台座で8万点をゲットだ。

左上の台座を破壊したころ、再び低空中央同じ位置から今度はザコが左から順番に5機出現する。

ここは、左上の台座を破壊したらすぐ下に移動し、ザコに2発ずつロックをしていく。で、ザコ2機目にロックしたら、レーザーを発射して3機目4機目とロックをつなげ、最後に右上の紫砲台の台座を破壊して完成。

注意点としては、途中でレーザーを発射し、ロックをつなげるとき、ザコが上昇してくるためロックするタイミングが遅れてしまうと、レーザーがつながらない場合が生じる。

●POINT 3

敵機上空を過ぎると、同高度前方からクレイジービット（以下ビット）が出現しはじめ小レーザーを四方八方にばらまく。全面中で最も死ぬ確率が高いところである。

ここの切り抜け方は、図の説明を見てもらうと分かりやすいのだが、画面を中央に割り、自機と逆方向に必ずビットが出現する。つまり、出現位置を誘導することが可能なわけだ。

これを覚えておけば、問題なくビット地帯はクリアできるだろう。

なお、ビットの出現数はランクの高さ、破壊スピードで異なり、多いときは10個近く出現する場合もある。

高速スクロール E-エリア

5面も後半、あとは高速スクロールで高速ザコを避け、中型ロボットを破壊するだけだ。

この場所での敵出現は、はじめに右からロボットが現れ、広角で弾を撃ってくる。こいつに関しては問題ない。で、つぎに同高度前方から高速でザコが無数に出現する。

このザコは、画面右端中央に自機を位置し、ゆっくりと下に下がり、左へ移動していくと安全だ。すると、丁度今度は左からロボットが出現する。このロボットの攻撃は、はじめのロボットの攻撃と違い、自機をねらったばらまき攻撃をしてくる。

ここは、ザコを右から左に避けたら、その位置をキープしてロボットが出現するのを待つ。で、ロボットが攻撃をしてきたら左から右へ弾を避けるのだ。

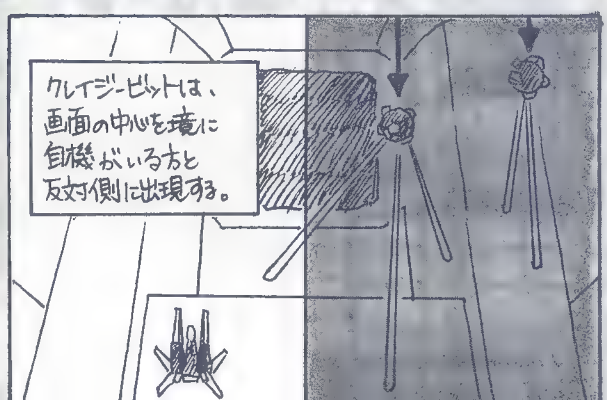
この理由は、ロボットが銃を右（画面上では左）に持っているため、攻撃を左に避けるより右に避けたほうが楽だからである。

で、攻撃を避けたらロボットを破壊しにいかず、次の特攻ザコに備えて再び画面右は次中央へ移動する。

基本的にこの繰り返しでEエリアは終了。あとは5ボスを控えるのみになる。

なお、一応説明しておくが、Eエリアの敵出現順番は右からロボット、ザコ、左からロボット、ザコ、右からロボット、ザコ、左からロボットが出現順番になる。

コツとしては、3回目のロボットを破壊せず、無視して次のザコを迎えることだ。



パターン変更あり

BATTLE GAREGGA

バトルガレッガ

とりあえず前回の続き、ラスボスを攻略。残りは変更されたパターンを紹介していこう。

担当：キャサ大

ボス「GLOW SQUID」

攻撃形態が全部で3つに分かれている最終ボス「GLOW SQUID」。第1形態から攻撃形態と、その属性を説明していこう。

●第1形態

画面上部から出現するラスボス、第1形態の攻撃種類は3通り。

○小さい黄色弾（ばらまき）
○針弾（2本1セット）
○時間差広角弾（比較的大きな黄色弾で、時間差による扇状攻撃）

これらの攻撃が順番に繰り返される。

では、1つ1つの攻撃の具体的な属性、避け方を説明しよう。

まず、はじめに攻撃してくるのは小さい黄色弾のばらまきだ。この攻撃は、基本的に自機を中心に狙ってばらまいてくるのだが、あくまでも「ばらまき（広範囲）」の中心が自機を狙っているわけで、それを引き付けて避けるということはできない。

この黄色弾は、すべての弾が独立し、1つ1つで弾の速度も違う。この攻撃を避けるときは、自機の周り（飛んでくる弾）を見て弾を避けるのではなく、あらかじめ弾の出現地（ボスの前）を見て、ちゃんと目測して避けるといいだろう。

2つ目の攻撃になる針弾。これはザコが攻撃してくる針弾とは異なり、1ボスの回転砲台が撃ってくる針弾と同じものだ。

この針弾がラスボス第1形態第2攻撃でくるのだ。具体的な攻撃形態だが、これは1ボスの回転砲台と同じノリで、発射元が2カ所あり、基本は回転系の攻撃となる。ちょっと違うのは、180度回転ではなく、360度回転だということだ。つまり、回転が少ない分、攻撃回数も多くなる。

攻撃的にはランクでだいぶ変わるが、わりと弾と弾の間が狭い。ポイントとしては、中央で避けるよりもボスの右側か左側のどちらか広いほうに寄れば、1つの発射元の針弾しか飛んでこないようになる。

第1形態最後の攻撃は、大きな黄色弾の時間差広角弾。見た目は避けるのが簡単そうな攻撃だが、扇状に飛んでくる弾の速度が初弾と次弾で異なっているため、意外に死んでしまうことがある。

扇状の弾の攻撃回数としては、早いのと遅いのが1セットと考えて、全部でだいたい5〜6回くらい。この回数というのは、もちろんランクで異なるし、その弾と弾の間というのもその時のランクで幅が決まってくる。

この攻撃の避け方は、まず画面下でボスの中央辺りをキープする。この理由は、飛んでくる弾を斜めに避けるよりも、まっすぐのほうが弾と弾の間が広く、避けやすいからだ。

で、この位置についたら広角弾が時間差で飛んでくるので、避けるのだ。広角弾を避けるコツとしてだが、広角弾は時間差で早いのと遅いのが1セットとなって飛んでくる。で、この2回の攻撃の弾道は必ずと言っていいほど同じところに飛んでくる。

つまり、攻撃セットが5回あるとしたら飛んでくる弾の回数は計10回となる。しかし、実際にその弾を避ける動作というのは5回ですむわけだ。

ただ、これに関しての注意点も1つあり。

一応、広角弾も自機をある程度狙って攻撃してくる。今までの説明のやり方は、自機を小刻みに移動させればできることなのだ。

で、この自機の移動を大きくしてしまうと、説明が成り立たなくなってしまう。つまり、自機をある程度狙って攻撃してくる広角弾を大きく避けてしまうと、その分、広角



針弾攻撃のときは画面端に寄ればたいしたことはない。



時間差広角弾はボスの中央辺りをキープして…、



小刻みに移動。できるだけ避ける回数を減らすのだ。

弾1セット2発の攻撃の周囲もずれて、10発分避けなくてはいけなくなるのだ。だから、広角弾のときはなるべく大きく動かずに避けることが大切になる。

なお、広角弾の攻撃が終わるとき、はじめのばらまき弾がくるので注意。

●第2形態

やや画面上部に位置していたボスが、中央まで下がり、攻撃形態が変わる。第2形態の基本攻撃は、ボスの上部から腕のようなものが2本出現し、各攻撃をしてくる。その他、ボス本体から小さな黄色弾が大きく3WAY攻撃がある。

○時間差3WAY（伸びる弾）
○電撃攻撃
○スプレッドボム（破裂弾）
○赤弾（破壊可能）
○ミサイル攻撃

この5通りの攻撃形態が具体的なボスから出現する腕のものである。この5種類がランダムで選ばれ、出現するのだ。

基本的な弾の誘導、避け方はちょっと説明しづらいので、図のほうを参考にしてもらいたい。コツとしては、腕が弾を撃つとき必ず自機を狙っているので、弾を撃たせてから動く。これを覚えておくといいだろう。

●第3形態

ボスの先端部分（弱点）となるコックピット（以下ボス）が離脱し、最終攻撃をしかけてくる。ボスの動き、攻撃共にかなりきついところだ。

○針弾（2本1セット）
○ばらまき弾（大小の黄色弾）
○ミサイル（破壊可）＋赤弾（大小破壊可）

基本的にこの攻撃がこの順番で繰り返され、第3形態の稼ぎ所となるのは、3回目の攻撃「ミサイル」だ。このミサイルを破壊するとアイテムが出現し、うまくいくと1回の攻撃で勲章を3つ回収することも可能なのだ。

1回目の攻撃「針弾」は、ボスがものすごいスピードで画面上を自由に移動し、本体から単発で発射される。この針弾攻撃は比較的、画面両端が安全地帯となる。画面中央で避けるよりは確実に安全だぞ。

2回目の攻撃「ばらまき弾」。これは、ボス自体が静止していれば、円状にきれいに弾がばらまかれる。しかし、この攻撃もまた、ボスが激しく動きまわりながら発射するので、弾がどの位置に飛んでくるか判断しづらい。

ばらまき弾の場合も自機の位置を右か左に寄せ、上下に避ければいいだろう。

この攻撃が終わると問題の3回目「ミサイル＋赤弾」がくる。自機のオプションをワイドにして、まず上方からくるミサイルの破壊に専念する。

で、注意点となるのはつぎ。このミサイルというのは、必ず上からしかくるわけではなく、ボスの位置関係で自機の真横からも飛んでくる場合がある。このようなときはオプションチェンジボタンを素早く「4回」押し、リバースに換える。

そうすれば、問題なくミサイルも破壊できるし、赤弾で死ぬこともまずない。ただ、問題になるのが勲章。画面端で上からくるミサイルを破壊し、勲章が出現した際はなんとか回収できる。だが、横からミサイルがきてしまい、リバースオプションで破壊すると、たまに画面中央下のほうで勲章が出てしまうことがある。これは本当に運以外何物でもなく、出現した際は気合で回収しにいくしかない。

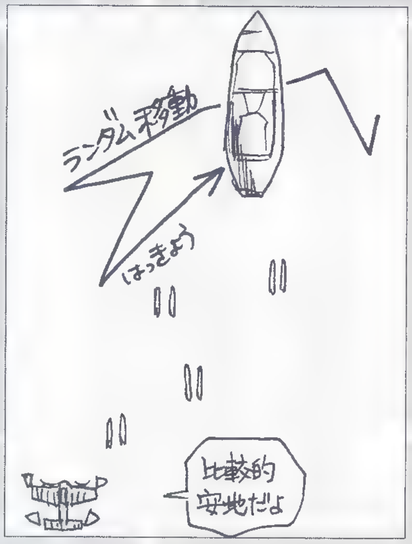
ラスボス第3形態はこの攻撃パターンの繰り返しで稼ぐわけだ。なお、攻撃パターンの最大に稼げる時間、つまり、ボスの自爆までは、説明した攻撃パターンが3つで1セットと考え、20回目まで。だが、たいてい途中で勲章を落としてしまい、13～15回くらいまでしか稼ぐことができないだろう。

最後に勲章を落としてしまい「殺す」という気になったときの「ミサイル＋赤弾」の比較的安全な方法を紹介しておこう。

まず、はじめからオプションをリバースにチェンジする。で、画面の隅（下）で自機が左隅にいるならレバーを左下に入れっぱなしにする。これ

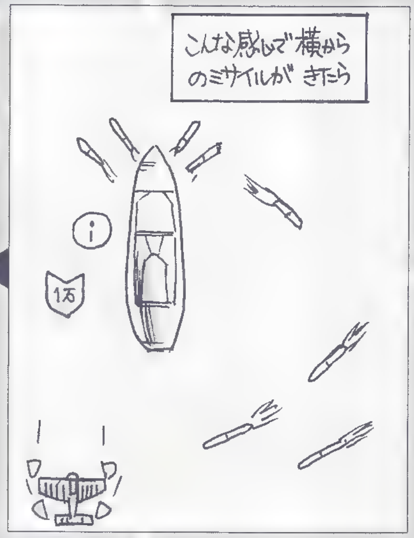




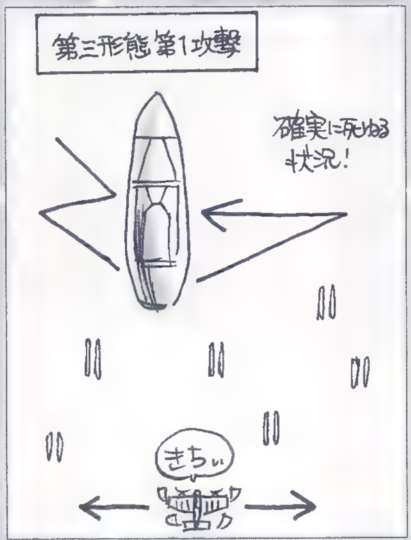




黄色弾ばらまき攻撃も画面端なら比較的避けやすい。







で、赤弾、ミサイル共に破壊することが可能だ。ランクが高い場合は、赤弾に撃ち負けるときもたまにある。

パターン変更あり！

「パターン変更あり」というタイトルだが、分かりやすくいうと訂正になる。では、6面から訂正していこう。

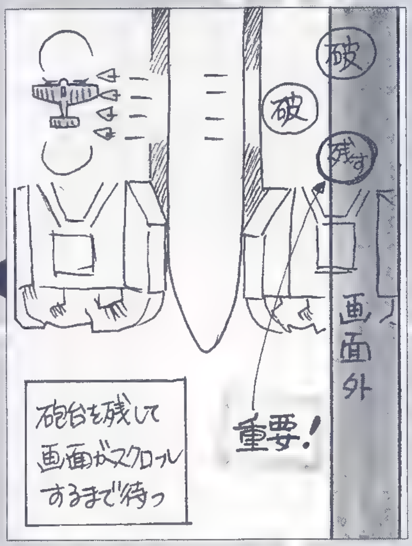
6面前半に出現する中ボスを破壊し終わったら、それ以降ショットアイテムを回収して、フルパワーにしても良い。これは、ラスボスに到達したときのランクがさほど変わらない、というのが理由になる。

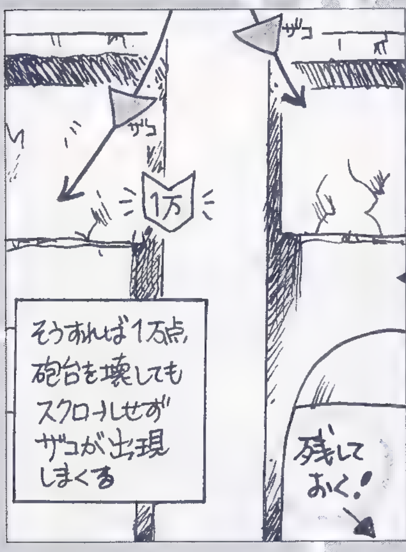
つぎに6ボスだが、第2形態のときにサーチオプションでボス本体にダメージを与え、

5万点を獲得するとき「砲台を破壊してしまう可能性がある」と表現されていたが、そんなことはまったくない。

サーチオプションなら手前の砲台（連続で弾を発射する）2つを絶対に破壊せず、確実に5万点を獲得できる。

つぎに最終7面。これは訂正というよりは、新たなパターンになる。







意外に重要な1000点ザコはランクに関係あり!?

開幕5万点のエンジンが2基出現し、左右に針弾砲台×3、ばらまき砲台×2となるが、この場面でもつぎの場面の時間を増やすことが可能。

やり方は、針弾砲台を1つ残して強制スクロールするのを待つだけ。

すると、つぎの場面になる1万点砲台地帯に移る。ここでは、はじめの残しておいた針弾砲台を破壊せず、ザコ、1万点砲台の破壊に専念する。で、1万点砲台のハッチを両方とも破壊してもなぜか画面はスクロールせず、ザコだけがかなりの時間出現するようになる。これで、勲章で稼ぐことができるのだ。

ここでは、1万点砲台のハッチをなるべく破壊しないように、1万点砲台で稼ぐのがベストになる。

あと、最後になるが、意外と重要となる5ボスの1000点ザコ出現。これはレバーをグルグルと回転させるのではなく（泣）、ランクが低ければ低いほど出現する「確率が高くなる」これが正解らしい。だが、あくまでも出現の確率が上がるだけで、確実に出現するわけではない。宗教的なこともプラスすれば出現する確率が上がるかも…。

話題のゲームキャラクターGOODS 全国アニメイトで発売！

サイキックフォース

11月発売予定



クリアファイル……350円
コインケース……1,500円
テレホンカード……1,000円
マウスパッド……1,500円
ラミネートカード（3種）……各100円
下敷……250円

ザ・キング・オブ・ファイターズ96

11月発売予定



アクリルキーホルダー（2種）……各650円
マグネット（8種）……各250円
クリアファイル……350円
コインケース……1,500円
スタンプセット……650円
テレホンカード……1,000円
ラミネートカード（9種）……各100円
下敷……250円

ストリートファイターZERO2

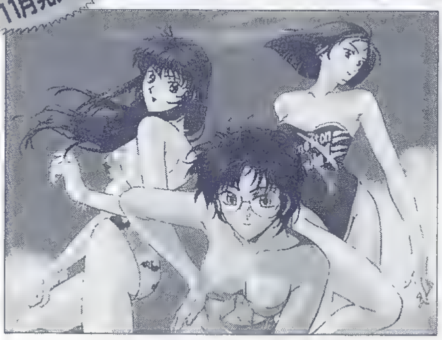
11月発売予定



クリアファイル……350円
コインケース……1,500円
テレホンカード（2種）……各1,000円
ラミネートカード（3種）……各100円
下敷……250円

Noël

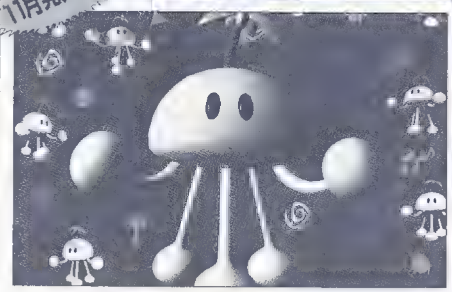
11月発売予定



テレホンカード……1,000円
マウスパッド……1,500円
ラミネートカード（3種）……各100円

JumpingFlash! ムームー星人

11月発売予定



ノート……250円
ペンケース……700円
テレホンカード……1,000円
マウスパッド……1,500円
下敷……300円

全国のアニメイト

●池袋店 ☎03-3988-1351
豊島区東池袋3-2-4共永ビル

●渋谷店 ☎03-5458-2454
渋谷区桜丘町24-4東武富士ビル1Ｆ

●高崎店 ☎0273-23-7598
高崎市八島町14-16

●大宮店 ☎048-646-0320
大宮市桜木町1-4-3　109ビル1Ｆ

●川越店 ☎0492-25-0020
川越市連雀町4-14

●吉祥寺店 ☎0422-22-5059
武蔵野市吉祥寺本町2-2-3藤野ビル2Ｆ

●仙台店 ☎022-264-0437
仙台市青葉区中央4-9-8渡辺ビル2Ｆ

●千葉店 ☎043-244-3345
千葉市中央区新田町5-2

●津田沼店 ☎0474-78-9400
船橋市前原西2-25-6第4ホーマスビル1Ｆ&2Ｆ

●町田店 ☎0427-21-6871
町田市中町1-15-11四分一町田ビル1Ｆ

►11月23日より新店舗へ◄
町田市原町田4-5-8町田レガロビル2F

●宇都宮店 ☎0286-27-4564
宇都宮市大通り5-2-8アサノビル1Ｆ

●錦糸町店 ☎03-5608-0850
墨田区錦糸2-13-6Ｓ・ハルヤマビル1Ｆ

●八王子店 ☎0426-28-0022
八王子市元横山町2-15-29

●名古屋店 ☎052-453-1322
名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル

●静岡店 ☎054-273-3450
静岡市伝馬町8-6メディアシティ静岡4Ｆ

●新潟店 ☎025-240-2333
新潟市笹口1-2プラーカ2　6Ｆ

●甲府店 ☎0552-31-1411
甲府市丸の内1-16-4パセオ4Ｆ

●札幌店 ☎011-219-1223
札幌市中央区南三条西2-15山福ビルB1

►11月17日より新店舗へ◄
札幌市中央区南三条西4-12アルシュビル6F

●阿倍野ベルタ店 ☎06-643-5818
大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1-B100

●京橋店 ☎06-352-8864
大阪市都島区片町2-4-6ウエムロプラザビル3Ｆ

●高槻店 ☎0726-76-1524
高槻市城北町2-3-3細田ビル3Ｆ

●三宮店 ☎078-391-8155
神戸市中央区三宮町2-11-1-212センタープラザ西館2Ｆ

●シンコー店 ☎0792-88-1323
姫路市駅前町265新興書房3Ｆ

●布施店 ☎06-729-3227
東大阪市足代3-1-6　コミックランドヒバリヤ2Ｆ

●京都店 ☎075-252-1460
京都市中京区河原町蛸薬師上ル　清水屋ビル3Ｆ&4Ｆ

●奈良店 ☎0742-22-5026
奈良市もちいどの44　ナンコービル2Ｆ

●川西店 ☎0727-55-5995
川西市栄根2-1-1　内藤ビル2Ｆ

●福岡天神店 ☎092-732-8070
福岡市中央区舞鶴1-1-3　リクルート天神ビル2Ｆ

●横浜店 ☎045-453-6990
横浜市西区高島2-12-12ヨコハマプラザホテル2Ｆ

●柏店 ☎0471-44-9657
柏市旭町1-1-19矢吹ビル2Ｆ

●北千住店 ☎03-3879-6796
足立区千住仲町48-5寿ビル1Ｆ

●新橋店 ☎03-3595-2551
港区西新橋1-12-8　西新橋中ビル1Ｆ

※商品の発売時期につきましては、諸般の事情によりやむなく変更延期させて戴く場合がございますが、何卒ご了承下さい。

►►►12月発売予定◄◄◄
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
アンソロジーコミック
A5版　880円予価

►►►12月発売予定◄◄◄
ファイヤーエムブレム 聖戦の系譜
アンソロジーコミック
A5版　880円予価

カセットBOOK
►►►►好評発売中◄◄◄◄
闘神伝
ぷよぷよ
ヴァンパイアハンター
ワールドヒーローズ 2 JET
各1,980円（税込）

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
書籍編集部 行

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女)

〒□□□-□□

※都道府県

①小学(　　)年 ②中学(　　)年
③高校(　　)年 ④大学(　　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　　　)

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
(12月15日号)

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女) ※

ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　　)

※都道府県

①小学(　　)年 ②中学(　　)年
③高校(　　)年 ④大学(　　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　　　)

の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
わくわく7係

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女) ※

ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　　)

※都道府県

①小学(　　)年 ②中学(　　)年
③高校(　　)年 ④大学(　　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　　　)

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

みんなが希望するおもしろい本を出したい！ ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。第2次締め切りは1996年12月24日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを3つお書きください。
(　　)(　　)(　　)

■Z文庫で執筆してほしい作家を3人お書きください。
(　　)(　　)(　　)

■好きなイラストレーターを3人お書きください（同人作家はサークル名を）。
(　　)(　　)(　　)

■Z文庫や謎本に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

ご協力ありがとうございました。これから発行する単行本にご期待ください。

キリトリ線

わくわく7　人気投票！

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターをそれぞれ1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ(　　　　　　　　　　)
嫌いなキャラ(　　　　　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集中！締め切りは11月30日（消印有効）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成

面　数　　難易度 機数設定

備考 (タイム・残機)

ゲームセンター　名前　　住所　　電話

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　㊞

キリトリ線

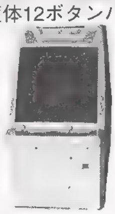
ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥232,000(税込)
初回￥21,588 ￥20,900×11回
初回￥13,376 ￥11,200×23回
初回￥10,464 ￥ 8,000×35回

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540 ￥21,200×11回
初回￥12,280 ￥11,400×23回
初回￥10,720 ￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター2,1 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥280,000(税込)
初回￥26,320 ￥25,200×11回
初回￥14,240 ￥13,600×23回
初回￥11,060 ￥ 9,700×35回

SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格￥402,000(税込)
初回￥36,468 ￥36,300×11回
初回￥21,036 ￥19,500×23回
初回￥16,804 ￥13,900×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥498,000(税込)

CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーロース (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X—MEN (カート)

初回￥45,932 ￥44,900×11回
初回￥25,064 ￥24,200×23回
初回￥17,996 ￥17,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2アルファーセット

通販価格￥379,000(税込)

CPSⅡマザーボード
ストZERO2アルファ

初回￥34,636 ￥34,200×11回
初回￥19,472 ￥18,400×23回
初回￥16,008 ￥13,100×35回

SEGA ブラストシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様) 通販価格￥448,000(税込)

F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回￥41,232 ￥40,400×11回
初回￥21,864 ￥21,800×23回
初回￥18,396 ￥15,500×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格￥298,000(税込)

初回￥27,132 ￥26,900×11回
初回￥14,564 ￥14,500×23回
初回￥12,596 ￥10,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格￥440,000(税込)

GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥40,260 ￥39,700×11回
初回￥21,720 ￥21,400×23回
初回￥15,380 ￥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格￥408,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X—MENvsストリートファイター (カート)
X—MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回￥37,472 ￥36,800×11回
初回￥21,144 ￥19,800×23回
初回￥17,316 ￥14,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット

通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712 ￥19,600×11回
初回￥10,824 ￥10,600×23回
初回￥10,436 ￥ 7,500×35回

CAPCOM X-MEN VS ストリートファイター ボードマスター セット

通販価格￥215,000(税込)

ボードマスター
X-MEN VS ストリートファイター
CPSⅡマザーボード
CPSⅡ用ハーネス

初回￥19,660 ￥19,400×11回
初回￥11,920 ￥10,400×23回
初回￥10,180 ￥ 7,400×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベターリターンズ(カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス

初回￥25,252 ￥25,100×11回
初回￥14,204 ￥13,500×23回
初回￥12,056 ￥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス

初回￥29,060 ￥28,400×11回
初回￥16,020 ￥15,300×23回
初回￥12,880 ￥10,900×35回

SEGA バーチャファイター3 ☆いよいよ発売間近!!
予約受付中。もちろんローンの取扱もOK。

新品基板値引きOK!!
☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

X-MENVSストリートファイター (新品・カート)	値引き有り
ウォーザード (新品)	予約受付中
スターグラディエイター (新品)	値引き有り
ロックマン2 (新品カート)	値引き有り
ストZERO2 (カート)	25,000
ロックマン (新品)	50,000
ストZEROアルファ海外版	50,000
闘神伝2	45,000
D&Dシャドー (カート)	80,000
D&Dカート	45,000
19XX (カート)	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX (カート)	40,000
ストZERO (カート)	10,000
ヴァンパイアハンター (カート)	15,000
X-MEN (カート)	20,000
パワードギア (カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	128,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	40,000
セクシーパロディウス	50,000
対戦ぱずる玉	43,000
極上パロディウス	45,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
ピットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	75,000
鉄拳2 ver B	95,000
ゼビウス 3D/G	50,000
クラシックコレクション2 (新品)	75,000
クラシックコレクション1	25,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000

TAITO

ファイターズインパクト (新品)	190,000
まじかるでーと (新品)	値引き有り
レイストーム (新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	23,000
ダライアス外伝 (ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	30,000
あっかんべえだー (ロム)	15,000
バブルシンフォニー (ロム)	10,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

蒼穹紅蓮隊 (新品)	値引き有り
バーチャファイター3	予約受付中
ソニック・ザ・ファイターズ	200,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (音声アンプ付、配線済)	150,000
バーチャーファイター2 (音声アンプ付、配線済)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

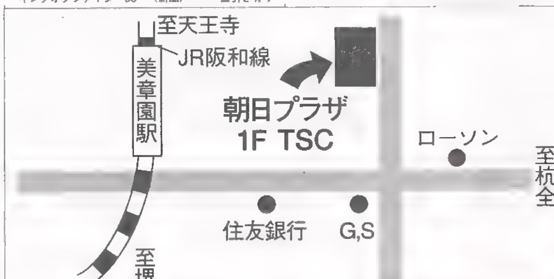
ステークスウィナー2 (新品)	値引き有り
サムスピ天草降臨	値引き有り
キングオブファイター96' (新品)	値引き有り
MV-1A (新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ (純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

デッド・オア・ライブ (新品)	予約受付中
戦国ブレード	80,000
ストライカーズ1945	75,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW.ver.	45,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
レモンエンジェル	20,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322



最終回 FIGHTERS' IMPACT

©TAITO CORP.1996

遂にやってきました、感動の最終回。ボスキャラを紹介して、お別れしましょう!

担当：ももやん

なんとか最終回をむかえることができた、ファイターズインパクト。たいした攻略はできなかったけど、それなりに対戦で役立つものを載せてきたつもりだが…どうでしょう?

今回は最後ってことで、いままで触れていなかった、対CPU戦で現われるボス、中ボスを紹介しておこう。

中ボスは4人目、9人目に出現する。9人目のファラハは固定だが、4人目はプレイするキャラによって変化するのだ。色々なキャラでプレイして、確認してくれ。



4人目の相手は、キャラによって異なるのだ。



9人目のファラハは、円を描くように移動する。やりにくい相手だ。

レオン・バラゾック

36歳　アメリカ人



表の顔は私設財団の総帥。人前に姿をさらすことは全くないため、財界や法曹界では謎多き紳士として知られている。

子供の頃、※ある男に目の前で両親を殺された上、両眼をえぐり取られて全盲になる。その後自分の目を奪った相手を延々と恨み続け、いつか必ず同じ目にあわせてやるの一念で盲目の格闘家となる。天才的技量と猛烈な修業によって心眼を開き、さらにはあらゆる格闘技の技術を収集して、いまだかつてない総合格闘技の確立に成功する。

自分の目を奪った男がどんな奴なのかを知る術がなく、名前も何も分からないため、財団の裏の部分（犯罪組織）を率い、「格闘家狩り」とも呼べるやり方で世界中を探している。拉致した格闘家がたとえ別人だったとしても、彼の確立した総合格闘技の、さらなる改良素材として当然無事で済むわけはない。彼の手にかかった格闘家は無数である。

今回の行動も、仇が一向に見つからないことに業を煮やし、「格闘大会を片っ端からつぶしていけば、俺の目を奪った奴にも必ず会える」と考え、自ら実力行使に出たからである。

最高の知力と武力に恵まれながら、その使い方を誤った復讐鬼である。

1960　アメリカの裕福な家庭に生まれる。

1968　クリスマスイブ深夜、忍び込んだ賊により両目をくり抜かれる。一家は惨殺。天涯孤独の身となる。病院で一年間過ごす。

1969　施設に引き取られる。この時、財産すべて処分する。その財産によって、その後独立するまでの資金とする。この頃から、身体も鍛え始める。

1975　15歳で施設を出て一人で生活を始める。学業は天才と称される。ハイスクールで武術サークルに入り、天才的な実力を発揮する。ただし公式の試合などには一度も出場していない。武術を通して心眼を開く。

1978　中国武術の師に弟子入りする（三カ月間　その間休学）。そして、師を倒す。

1980　20歳で大学全課程修了。在学中に会社設立

1986　設立した会社が成功し、財界へ進出する。

1988　ラウール・カステリオンと出会う。彼を右腕とした組織を作る。組織による格闘家狩り開始。

1989　ファラハ・カーンの師を倒す。それ以来ファラハは行動を共にする。

1991　ユキヲを組織に入れる。

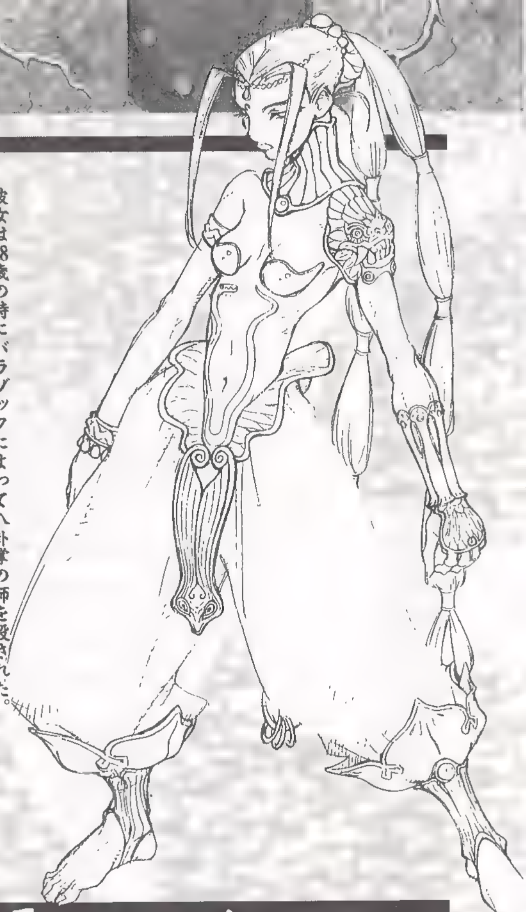
1993　組織を使った仇探しを開始。

1994　ルー・ホイホイを組織に入れる。この時、敗れたユキヲは組織に捨てられる。

1995　楓の父親を誘拐し、技の伝授を強要する。

1996　36歳。表では謎多き財界の紳士として、裏では恨みに歪んだ復讐鬼として組織を操る男。仇を自らの手で倒すため複数の武術をきわめている。仇探しに埒のあかないのに業を煮やして、表の身分を隠し自ら行動開始。

※若き日のベルンハルト＝シェラー。



ファラハ・カーン

26歳
インド人

彼女は18歳の時にバラゾックによって八卦掌の師を殺された。師を殺すバラゾックのその姿に、信仰するヒンズー教のシヴァ神を垣間見てその場でバラゾックの前にひざまずいた。それ以後、彼女はバラゾックの忠実な従者として生きる道を選んだ。

バラゾックと行動を共にするうちに彼の内にある深い悲しみを感じとるようになり、次第に彼への思いは尊敬から愛情へと移り変わっていった。しかし、バラゾックに対し面と向かって愛情を表現することはなく、慕い偲んでいる。

バラゾックも彼女の気持ちをわかっているが、あえて気づかないふりをしている。二人がお互いの思いを表すことは死ぬまで決してないだろう。

彼女は本当は心優しく、楽器を奏でて暮らすのが好きな女性だが、愛するバラゾックのために全身に青い灰を塗り戦う。



ラウール・カステリオン

30歳
フランス人

沈着冷静、頭脳明晰だが大変な策略家である。

幼い頃の彼は純粋な心の持ち主であった。彼は貧しいが厳格な家庭に育った。厳格な父親を恐れながらも尊敬していた。

しかしある日、暴力に屈する卑屈で醜い父親の姿を目撃してしまう。彼がそれまで信じた厳格な精神や純粋な心の無力さをまざまざと見せつけられた。

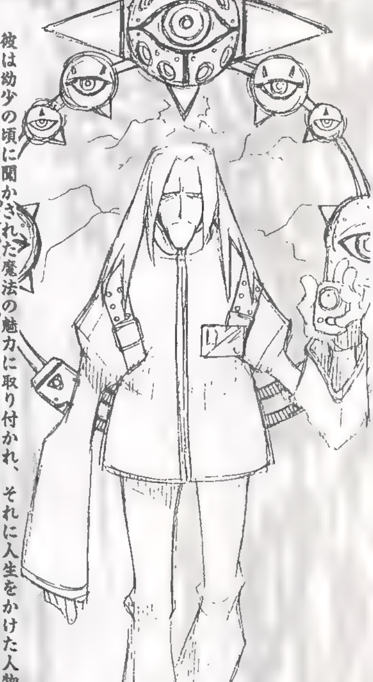
その日を境に彼は変わった。

父親は軽蔑すべき虫ケラ以下の生き物だ。本当の強さを求めた。元々優秀だった彼は、格闘技を極めることで力を、帝王学を学ぶことで権力を手に入れようとした。すべての虫ケラ以下の人間は優れた自分の元にひざまずくべきものだと確信するに至った（彼は自分の裏返しで、純粋なものを強く憎んでいる。普段の冷静さを少し欠いてしまうほどに）。

大学始まって以来の優秀な成績を納め首席で卒業すると、彼はその足でバラゾックの屋敷へ向かった。屋敷にいる多数のガードマンや強者を得意の空手ですべて倒し、バラゾックの前にひざまずいた。自らバラゾックの下で働くことを願い出たのである。

彼は以前からバラゾックを調べあげ、その富や名声、裏の社会への実力に目をつけていたのだ。バラゾックの懐に入り込みすべてを奪いさる機会をうかがっているのである。

しかし、バラゾックは彼の実力を買ってはいるものの、心から信用しているわけではない。



Dr.ウィズ

33歳
イギリス人

彼は幼少の頃に聞かされた魔法の魅力に取り付かれ、それに人生をかけた人物である。

不思議な出来事と人間の精神との関係に興味をもった彼は、大学で心理学、宗教学を専攻し、熱心に研究を重ねた。功績は認められ博士号を取得、そのまま大学に残り研究を続けた。しかし、その姿には鬼気迫るものがあった。催眠術、色々な宗教の儀式につかわれるドラッグ類、精神に強く作用する音楽や香り等幻覚の伴うものの研究をおし進め、学生を使った人体実験なども行った結果、多くの有効な成果を得た。彼は自信満々に学会に発表した。

しかし、神をも恐れない研究方法が災いし、度重なる無茶な実験から犠牲者がでてしまい、学会から追放されてしまう。彼はこの仕打ちに逆上し、自分の研究成果を実践することで自分の能力を認めさせようとする。学生の一人を殺人鬼に仕立てあげ、自分を追放した者を殺させたのだ。

しかし、彼の仕業であることが発覚し逮捕されてしまう。裁判で無期懲役を言い渡され、刑務所へ護送されることになったが、その護送車が何者かによって襲撃される。それは、彼の能力に興味をもったラウールが組織に引き入れるためにやったことだった。

ラウールは自分の野望のため、彼の幻術が人心を操るのに有効であると考えているが、バラゾックは彼を認めていない。自分の能力を蔑むものを許さない彼は、隙あらばバラゾックを幻術で殺してやろうと狙っている。

ルー・ホイホイ

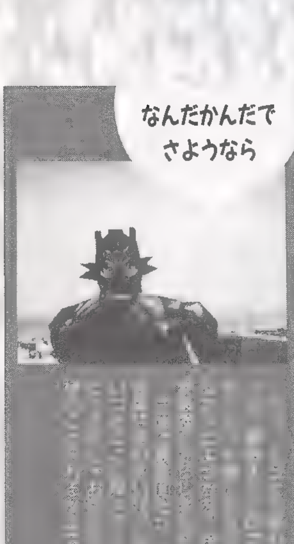
41歳
中国人

元全米プロレスリングチャンピオン。リングネーム「ファッティ・グラトン」。

ただひたすら打算的な人物で、欲望にストレートに生きている。

賭けがらみの、手段を選ばない汚い八百長試合ばかりを繰り返し、私腹を肥やしながら、果てはチャンピオンの座にまでのぼりつめた。

バラゾックはホイホイを評価しておらず、ラウールが自身の野望の達成に利用するために組織に引き入れた。





今回はパ・リーグのデータを一挙公開

Dynamite BASEBALL

前号でお休みしてゴメンナサイ。お詫びにちょっとイイ話を教えてあげましょう。

担当：スポ根ゲーマー立衆多

勝利の方程式① 継投策を考えろ

ピッチング時に最も重要となるのが継投策。すなわち投手交代のポイントをいかに判断するかである。今回はこの継投策の説明からしていくことにしよう。

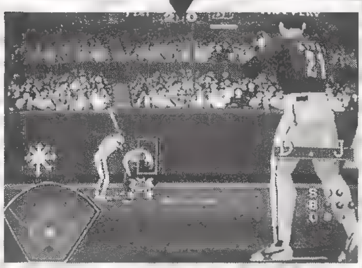
まず結論から言うと、スタミナよりもむしろ変化球のキレがどれだけ残っているかが一番の判断材料だ。矢印が短いものばかりになってきたら、それは「危険状態」だと判断しよう。変化が小さい球はタダの棒球同然だ。

この「危険状態」に最もなりやすいケースは、短いイニングで集中打されたときである。理由は球数が多くなるためであるが、ただそれだけが原因ではない。

実は、**ストレートを投げるごとに、変化球のキレが少しずつ回復していくのだ**。もしヒットを打たれても、それが散発であれば問題はない。だが連打されると回復するヒマがないため、たとえエース級のピッチャーでも安心できなくなってしまう。

信頼するピッチャーであっても、ランナーがたまって変化球にキレがなくなったら即交代させることをおススメする。1チームに7人もピッチャーがいるのだから、これらのコマを使わない手はない。


ストレートを投げて抑えていくと…、


ツーアウト後はこの通り。これに気付いたアナタは偉い！

勝利の方程式② 送りバントのススメ

高校野球の指導者ではないが、このゲームにおける送りバントは重要だ。理由はミートカーソルが少々ズレても空振りにはならず、しかもフライになりにくいからだ。

とにかく転がすことさえできれば、ランナーの足が遅くてもまず大丈夫。ミート値の低いバッターであれば、迷わずバントをしよう。さらにエンドランをかけておけば言うことナシだ。

また、バントの際は必ずバントの構えをしてボールを待とう。バットスイッチを目いっぱい引いてからだと若干のタイムラグがあるので、速球に遅れてしまうためだ。

繰り返すが、転がせば成功率は極めて高い。じっと構えて待ち、確実にカーソルを合わせることに専念しよう。また、転がすコースを考える必要はまったくない。

オリックス

投手陣の充実度はピカイチ。スライダーの長谷川、フォークの野田、そしてカーブの星野の「三本柱」から、誰を先発に起用するか迷ってしまうほどだ。

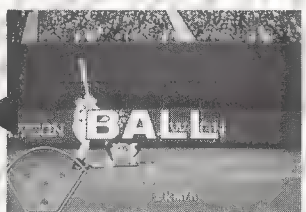
さらに野村、小林、平井のリリーフピッチャーも揃っていて死角がない。ただしスタミナは少ないので、長いイニングを投げさせるのは避けたほうが賢明だ。

打線は説明するまでもなくイチローをどう活用させるかがポイント。足が速いから1番のまま使ってもいいのだが、チャンスの強さを買って3番に入れてみるのも面白い。

また、相手が左投手であれば、藤井を高橋智と交代させてもよい。



私のおすすめスタメン。藤井と小川を入れ換えて左右ジグザグ打線になるのだ。



星野の十八番、スローカーブ。これが意外と打ちにくいのだ。

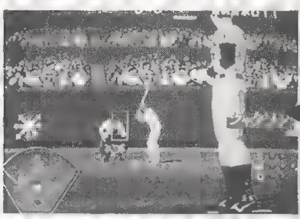
ロッテ

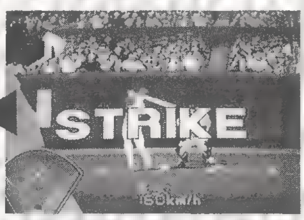
こちらも投手陣はコマが揃っている。その中でも目を引くのは、やはりエースの伊良部。160キロを超える豪速球と、フォーク、カーブのコンビネーションは相手にとってまさに脅威だ。

ほかのピッチャーも多彩な変化球を持っているので、継投策の練習にはもってこいのチームだ。ピンチだと判断したら、迷わずリリーフを送ろう。

弱点は打線の迫力がいまひとつなところ。足の速い諸積か堀をなんとか出塁させて、チャンスに強い4番ウィットモアに回していきたい。

データこそ低めに設定されてはいるが、これまたチャンスに強い仁村を5番に上げて初芝を6番に下げて使うのもいいだろう。足の遅い選手ばかりなので、送りバントを使って少ないチャンスをものにしよう。


こちらは「変化球男」ヒルマン。とにかくマトが絞りにくい。



160キロの豪速球！分かっていてもなかなか打てない。

オリックス

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	打法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	長谷川	17			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.89	175	140	3	0	0	2	4
1	野田	21			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.08	176	143	0	0	5	4	3
2	星野	28	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH P	オーバー	3.39	161	130	3	0	2	5	0
3	佐藤	11			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.86	137	142	0	0	3	3	3
4	野村	15	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	0.98	30	135	0	2	2	3	0
5	小林	22			投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH P	オーバー	2.68	60	150	0	4	0	0	5
6	平井	33			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.32	39	150	0	0	4	3	0
7	中嶋	27			捕	.267	3	3	3	C	A	B										
8	三輪	39			捕	.246	1	3	2	C	B	B										
9	ニール	16		左	内	.244	27	4	5	C	B	B										
10	福良	1			内	.278	4	5	3	C	B	B										
11	小川	23			内	.272	6	6	5	C	B	C										
12	馬場	2			内	.262	1	2	3	C	B	A										
13	大島	52		両	内	.192	0	3	2	C	B	B										
14	イチロー	51		左	外	.342	25	6	5	A	A	A	CH P									
15	田口	6			外	.246	9	6	3	A	B	B										
16	本西	0			外	.234	1	4	3	C	B	B										
17	藤井	8		左	外	.237	14	2	4	C	B	B	LT N									
18	D・J	24	左	左	外	.266	16	4	5	C	B	B										
19	高橋（智）	44			外	.262	5	3	4	C	B	B	JOKERCH P									

ロッテ

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	打法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	伊良部	18			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.53	179	160	2	0	5	4	3
1	小宮山	14			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.60	180	143	4	0	2	3	3
2	ヒルマン	42	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH P	オーバー	2.87	171	138	3	4	2	2	3
3	園川	28	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.52	107	140	3	0	0	4	3
4	黒木	54			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.71	80	140	0	3	3	4	0
5	河本	27	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	1.64	30	150	4	0	3	4	0
6	成本	19			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.00	34	144	0	0	4	0	4
7	定詰	15			捕	.185	3	2	2	D	B	B										
8	山中	45		左	捕	.183	0	2	2	C	B	B										
9	五十嵐	9		左	内	.209	4	3	3	C	B	B										
10	南渕	7			内	.271	4	4	3	C	B	B										
11	初芝	6			内	.301	25	3	5	C	A	B										
12	堀	5			内	.309	11	3	4	B	B	B										
13	仁村	1			内	.259	8	3	4	C	B	B	CH P									
14	ウィットモア	21		左	外	.256	10	4	4	D	B	B										
15	チェンバレン	11			外	.259	8	5	4	D	B	B	CH P									
16	平井	2	左	左	外	.260	4	4	3	C	B	B										
17	諸積	00		左	外	.290	1	4	3	A	B	B										
18	大村	55			外	.271	4	3	3	C	B	B										
19	西村	3		両	外	.213	0	3	3	C	B	B	JOKERLT P									

西武

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	打法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	郭	18			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.54	175	150	0	0	3	0	4
1	新谷	17			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.93	143	144	3	0	4	3	0
2	石井（丈）	11			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.73	155	145	0	0	4	0	4
3	西口	13			投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH P	オーバー	1.99	122	148	0	0	0	2	5
4	渡辺（久）	41			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	5.66	100	145	3	0	4	0	3
5	鹿取	26			投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH P	サイド	2.42	48	138	0	4	0	3	4
6	潮崎	16			投	.000	0	0	0	D	B	B		サイド	1.92	37	145	0	5	0	0	3
7	伊東	27			捕	.246	6	2	3	B	A	A										
8	高木（大）	10		左	捕	.304	2	3	2	B	A	B										
9	清原	3			内	.245	25	5	5	C	B	B	LT P									
10	鈴木（健）	8		左	内	.252	12	5	3	D	C	C	JOKER									
11	奈良原	5			内	.234	0	2	2	B	B	A										
12	田辺	6			内	.256	6	5	3	C	A	B										
13	松井	32			内	.221	2	3	3	A	B	B										
14	クーパー	21		左	内	.272	15	4	3	D	A	C	CH N									
15	森	20	左	左	外	.289	4	2	5	C	B	A	JOKERRT P									
16	垣内	12			外	.216	14	2	5	B	B	B										
17	佐々木	1	左	左	外	.271	17	4	4	A	A	A	CH P									
18	ジャクソン	7			外	.289	20	6	5	A	A	A										
19	大塚	23		左	外	.241	0	2	3	B	B	B										

日ハム

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	打法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	グロス	60			投	.000	0	0	0	D	B	C	TOUGH P	オーバー	3.04	175	140	3	2	0	4	3
1	岩本	18			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.07	143	145	3	0	0	4	0
2	西崎	21			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.61	155	148	2	0	3	3	4
3	今関	35		左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.53	122	148	2	0	0	2	4
4	島崎	48			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.08	40	145	4	4	0	0	0
5	長富	13			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.62	48	145	4	0	0	4	3
6	金石	23			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.02	37	146	0	0	4	0	4
7	山下	40			捕	.205	0	2	2	C	B	A										
8	田口	31			捕	.200	5	2	3	C	B	B										
9	片岡	8		左	内	.224	6	3	4	C	B	B	CH N									
10	渡辺	4		左	内	.246	3	4	2	B	B	B										
11	広瀬	1			内	.267	2	5	2	B	A	A										
12	田中	6			内	.291	25	4	5	C	B	A										
13	小川	25		左	内	.150	0	4	2	C	B	B	CH P									
14	金子（誠）	30			内	.228	9	2	3	B	B	A										
15	井出	5			外	.228	9	2	3	B	A	B										
16	上田	44		左	外	.226	4	2	3	C	A	B										
17	ブリトー	42			外	.313	21	5	6	D	B	B	CH P									
18	鈴木	2		左	外	.169	0	3	2	C	B	B										
19	デューシー	20		左	外	.249	25	4	5	B	A	A										

ダイエー

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	打法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	工藤	21	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.64	178	145	0	2	4	5	0
1	武田	17		左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	5.06	102	141	0	0	2	3	4
2	ヒデカズ	13			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.11	117	140	4	0	1	3	2
3	斉藤	33			投	.000	0	0	0	D	B	B		サイド	2.59	80	148	2	0	0	2	3
4	吉武	34			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.28	88	143	0	0	3	3	0
5	ホセ	32			投	.000	0	0	0	D	B	C		オーバー	5.05	40	145	2	0	0	4	3
6	木村	20			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.20	32	142	0	0	3	4	4
7	吉永	27		左	捕	.293	8	4	4	C	A	C										
8	坊西	46		左	捕	.167	0	2	2	C	B	B										
9	藤本	5			内	.264	11	2	4	C	A	B	CH P									
10	小久保	9			内	.286	28	3	6	B	B	A										
11	松永	3		両	内	.238	3	4	3	C	A	C										
12	浜名	8		左	内	.276	1	3	3	A	A	C										
13	石毛	7			内	.200	1	3	3	C	B	A										
14	湯上谷	6			内	.250	1	3	2	B	B	B										
15	森脇	4			内	.238	3	3	2	C	B	B										
16	若井	25		左	外	.257	0	4	3	D	B	B	CH N									
17	秋山	1			外	.267	21	4	5	B	A	A	CH P									
18	村松	23	左	左	外	.308	0	5	3	A	C	B										
19	ライディ	47			外	.225	2	3	4	B	A	A										

近鉄

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	打法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	小池	23	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.53	150	145	0	0	3	3	0
1	山崎	15		左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.77	177	145	0	0	3	0	3
2	高村	24			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	1.91	180	150	3	0	4	0	3
3	アキーノ	33			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.68	120	145	2	3	0	3	3
4	佐野	14			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.50	46	137	3	3	3	0	0
5	池上	29			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.24	54	140	0	3	3	0	0
6	赤堀	19			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.29	50	147	4	0	0	3	3
7	古久保	27			捕	.191	3	2	3	D	C	B										
8	光山	44			捕	.200	2	2	3	D	B	B										
9	石井	3			内	.276	6	3	6	C	B	B										
10	大石	4			内	.241	4	3	3	B	A	B										
11	中村（紀）	66			内	.228	20	3	5	C	B	C										
12	水口	10			内	.268	2	5	3	C	A	C	CH N									
13	C・D	22		左	内	.238	7	3	4	C	A	B										
14	大村	60	左	左	外	.270	3	4	2	A	A	A										
15	鈴木	2			外	.253	16	3	4	C	B	B										
16	内匠	9	左	左	外	.277	2	2	3	B	A	A										
17	村上	5			外	.236	8	2	4	C	A	A										
18	ローズ	20	左	左	外	.224	7	3	5	C	A	B										
19	山本	92	左	左	外	.201	0	3	5	E	C	B	JOKERCH P									

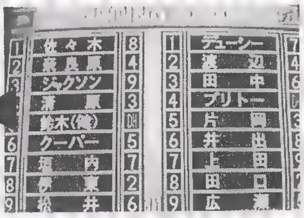
西武

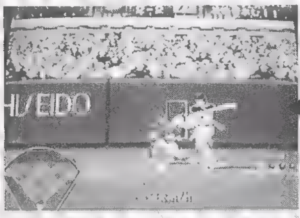
投打のバランスがとてもよいチームだ。先発ピッチャーは郭、新谷、石井丈のいずれも遜色はなく、スタミナも十分ある。

ピンチになったら超スライダーの西口を中継ぎに使って、終盤は鹿取、潮崎の2枚ストッパーで逃げ切る展開になれば勝ちパターンだ。ただし左投手がいないのがちょっと心配。

打線はスタメンを若干いじることをすすめたい。3番のクーパーがチャンスに弱いので、田辺と交代させてしまおう。ミート値5は魅力だ。

そして3番にジャクソンを持ってこよう。スタメン決定時に写真のような変更をしておいて、6番に打順が回ってきたら迷わず田辺を代打に出そう。これで上位から下位までキレ目のない打線が出来上がりだ。


オーダーの変更はこのようにする。クーパーさんゴメンネ。


潮崎の「伝家の宝刀」シンカー。ピンチのときは頼れ！

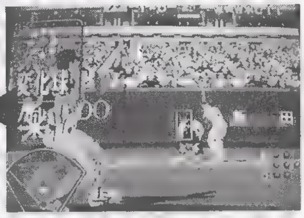
日本ハム

左ピッチャーこそいないものの、全員が140キロ以上の速球を持っているのは強みだ。先発は西崎を使い、ピンチになったらグロスを投入して切り抜けるとよい。

リリーフには島崎、長富、金石の3枚ストッパーが控えている。ただしスタミナがないので、1人1イニング程度にしておくのが無難だ。

打線は上位打線の爆発にすべてがかかる。1番のデューシーから5番の片岡までの間で点を取っておきたい。パワーのないバッターばかりなので、下位打線で得点するのはちょっと難しいのだ。

ただし守備力は高い選手が揃っているので、ことディフェンスに関しては心配なし。堅守で接戦をモノにしろー


困ったときはグロスを投入。守備力Cが玉にキズだが…。


火消し役は金石で決まり！

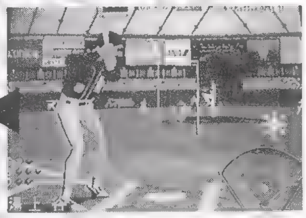
ダイエー

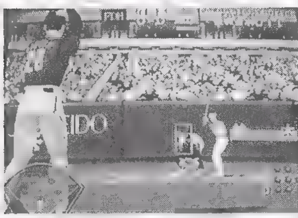
先発は工藤で決まり。スタミナ、球速、変化球のどれをとっても一級品だ。武田とヒデカズはスタミナがないので、中盤のロングリリーフ要員として使うとよい。

抑えはホセと木村の曲者コンビが控えているが、これまたスタミナが少ない。ただし球速は全員速いので、緩急をつけて打たせて取る打球（特に中継ぎ）を心掛けるといいだろう。

打線では村松、浜名の俊足コンビと、秋山、小久保の主砲コンビが絶品。下位にも藤本、ライディといったパワーのある選手がいてなんとも不気味だ。

問題はDHの若井。チャンスに打順が回ってきたら、バントをさせるか代打に湯上谷を送るなどして打線をつないでいこう。


チャンスになったら若井に代えて湯上谷。足力Bは貴重だ。


守備神は木村。長いイニングを任せるのは危険だが…。

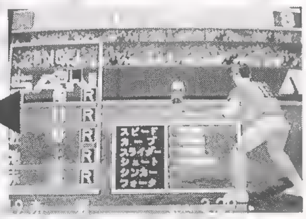
近鉄

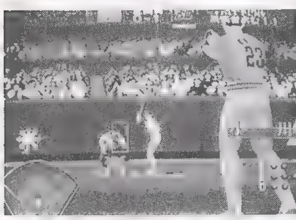
残念ながら投手陣はパ・リーグ最弱（データ上では）。先発ピッチャーのスタミナこそあるものの、三振を狙える変化球がほとんどない。緩急をつけて、根気強く打たせていくピッチングが要求される。

一方、打線はパワーのあるバッターがズラリ。しかしこちらはミート値が低いという欠点がある。カーソルを合わせ損ねると簡単に追い込まれてしまうのだ。

2番の水口は、ランナーがいれば送りバントで黒子役に徹し、あとはローズから鈴木までガンガン打ちまくる。当たりさえすればかなりの得点が期待できる「いてまえ打線」も、これはこれでなかなか魅力的だ。

リードを奪ったならば、佐野、赤堀の必勝リレーで逃げ切るべし。先発はスピードとフォークの高村がおすすめ。


計算できる数少ないピッチャーの1人、赤堀。球速も十分。


こちらは小池。球は速いけどなあ…。

上級モード

この選択が難しい？

PROP CYCLE

TM

©(株)ナムコ

「ソリター」を目指す上級モードは6通りの進み方が存在するが、その選び方によってかなりレベルの違いがあるようだ。今回はその中から一番難しいと思われるものを飛んでみよう!

担当：ずるずる

DAY1「インダスターン」

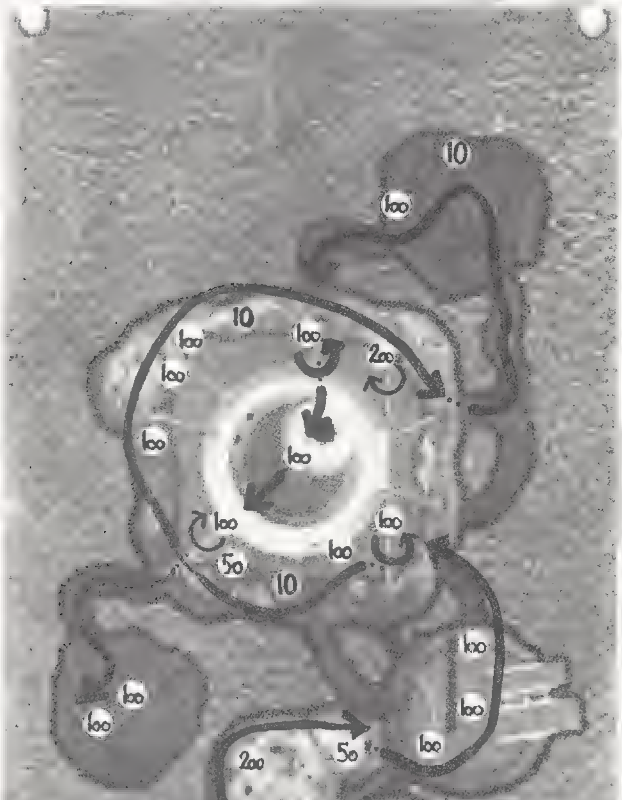
ポイントは洞窟になるだろう。パーフェクトは…。

1日目に選ぶのはこの「インダスターン」のステージ。

左にあるマップを見てもらうとわかるが、一見割りやすく見えても、よくよく見ていくと、2つの洞窟の両方にバルーンが存在するのだ。

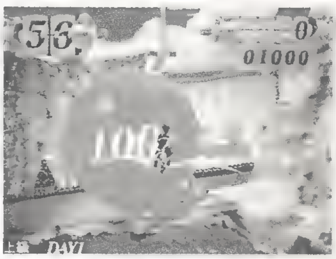
これだけでもかなりのタイムロスな上に、巨大シェルターの中にもバルーンが1コ存在する。

ここでパーフェクトを取るには、超漕ぎが必要だろう。



さてここをしっかりクリアするうえで、注意していくところに触れていこう。

スタートしたら目前にあるバルーンを1つずつ確実に割っていく。もちろん強めに漕いでだ(一応パーフェクトも狙いたいしね)。

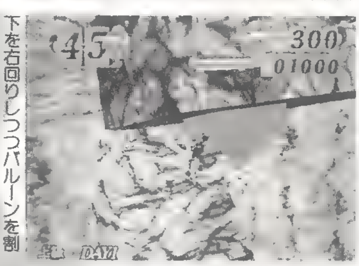


バルーンを確認。まあここは大丈夫かな。問題はその先の遺跡。

遺跡の中にあるバルーンまでは、上から下へ、右から左へと動きがあるので、しっかりハンドルを握り、ミスがないようにしていく。

4コ目を割ったら遺跡へ。

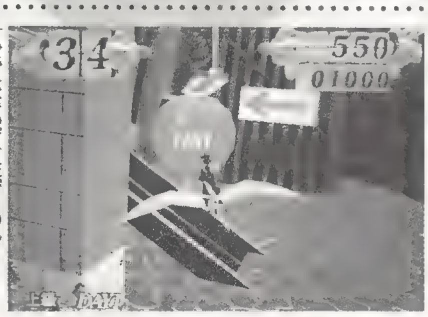
遺跡の中で上下をしているバルーンが1コある。これを割るため、その手前のバルーンを割るところからスピードコントロールをして飛び、このバルーンを下から割る。



下を右回りしつつバルーンを割っていく。タイミングが命!

かなりこのバルーン、上下しているので、タイミングを合わせるのが難しい。ここは慣れるしかないが、もし遺跡の真下に入るときにバルーンが上へ行ってしまったら(予想ができるはず!)できるだけスピード落として、バルーンの上下する穴で上昇を試みる。ガンと壁にぶつかるかもしれないが、その間にバルーンが下がってくるはずなので割ることができる。その代わり、その直後は…墜落だ。

ここのバルーンを割ったら即右へ旋回し、50点のバルーンを割り、下へ抜けていく短いトンネルを目指して漕いでいく。



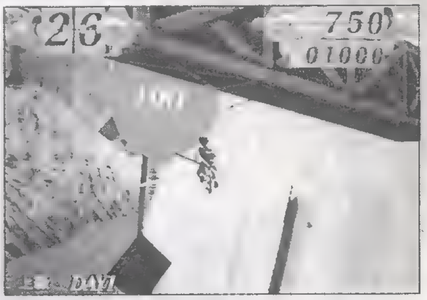
すぐではないが、左寄りのルートで進み、3コ割っていく。

トンネルを抜けたら左へ。100点のバルーンを3コ割り、地下鉄跡のトンネルへ。
トンネルの左側を通るようにしていく。もち超潰ぎ！



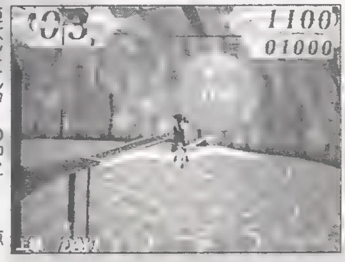
このバルーンの動き、超重要。手前で減速しておくこと。

左へ曲がりつつ出口へ。出口が近づいたらスピードを落とす。この理由は、出口のところで旋回するバルーンを確実に割るためにタイミングを合わせるためだ。



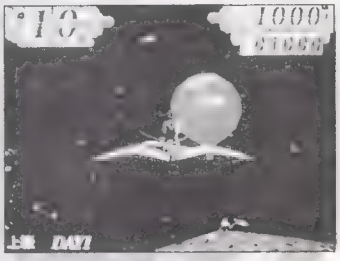
クレーンのワイヤーにも当たり判定あり！気をつけよう！

シェルターの周りを右回りで進む。
前半は、クレーンのそばにバルーンがあったりする。そのクレーンのワイヤーにぶつからないように気をつけながら割っていく。
ここで注意してほしいのは、バルーンがきれいに並んでいないという点。その辺は、マップで確認してもらいたい。
この周りを回って割るだけでクリアをするのもいい。



巨大シェルターの中に100点のバルーンが1コある！

もう少し点数が欲しいなあという人は、シェルターの中にある1コを割りに行ってもいいかも。これ、100点です。
さらに稼ぎたいという人がいたら洞窟に入るしか！



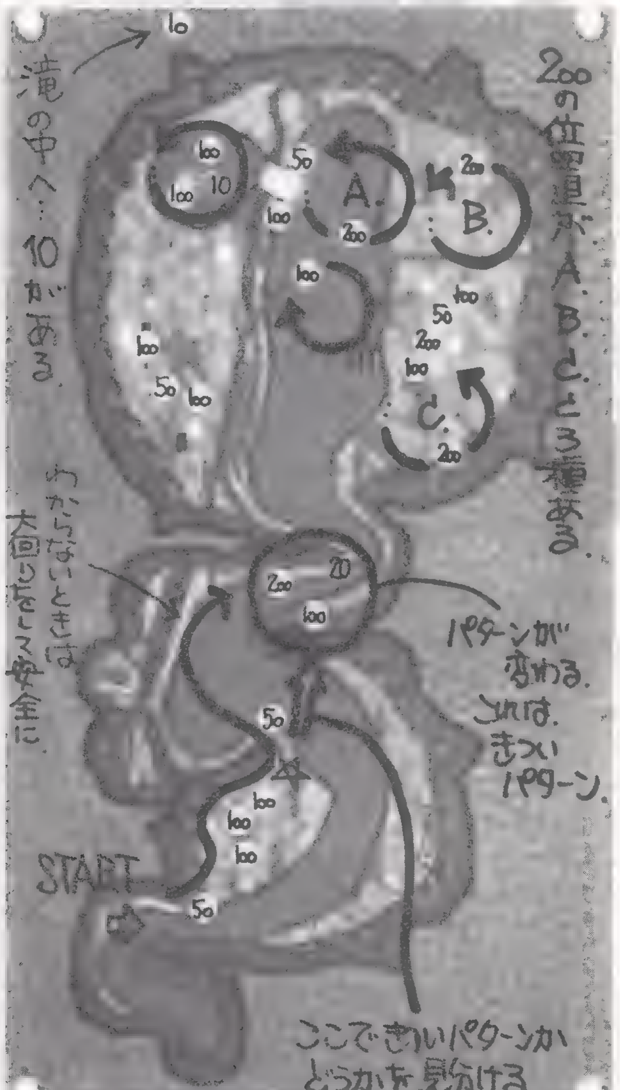
2コある洞窟のタイムのあるほうへ入った。急いで外へ！

洞窟は2つあるが、タイムがあるほうへ先に入るのがいいだろう。入って出てこられないんじゃあ仕方がないので。
超潰ぎで余力があればもう1コの洞窟に入ろう。ここは最後がいい。

DAY2「クリフロック」

なんとも意地悪な配置のステージ。耐えられる？

2日目に選ぶのは「クリフロック」。マップを見ると…うーむ、やさしいんだか難しいんだかよくわからないというのがここの特徴かも。
「これはきつい！」という配置はないが、それなりに潰がないと時間が足らない。パーフェクトが取れるかは、フィールドの中央部で高速で飛び回る2コのバルーンの割り方。
いつも同じペースで飛べればいいのだが…。



スタートしたら、見えるバルーンを割っていく。ただその前半で注意するのが風車の後ろにあるバルーンだ！



風車の回る羽根には当たらない。本体にぶつからないように！

風車の建物本体にさえぶつからなければ（そう、風車の羽根なら当たり判定なし！）いいので、羽根の間を抜けていくようにして、割っていく。
2コ目の風車の後ろのバルーンを割ったあと、小回りをして右へ旋回。スピードを落としておくように。すぐ左へ切り返し、下のバルーンへ。

その先で右へ曲がるのだが、その曲がったところでバルーンのパターンが3パターンほど存在する。うち2パターンは上下にセットされるだけだが、1パターンは、トンネルの出口近辺にある！



見極めができない人は、このように大回りをしていこう。

このときは、かなり左から回るようにしないと割れない。
この場に来て「あ、やばいぞー」ではまずいので、2コ目の風車から次のバルーンへ移るとき、右前方に見えるトンネルの奥を確認しておく。

ギリギリで見える（パターンがきついとき）ので、そこで左寄りを飛ぶかどうかを決めて、先へ進んでいく。
どうしてもその確認ができないっていう人は、その手前でできるだけ大回りをして左寄りをキープし、かなり手前からそのパターンを確認できるようにしてもいい。でもタイムは確実に減る。



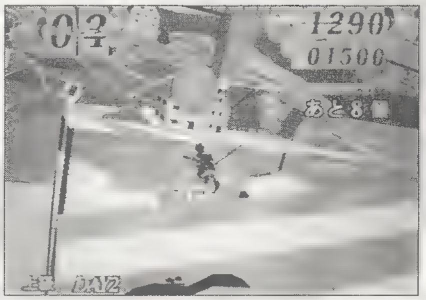
これがきついパターン。超低速でいかないと割れない！

この見極めは、それほど難しくないので、慣れればなんてことのない部分になるはず。しっかりバルーンを割り、タイムも増やしたら左へ。そして広いフィールドへ出たら、まず



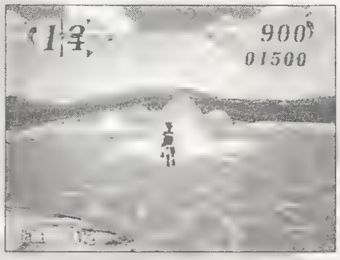
湖の上をなんとまあ速いこと！追うのは無理！迎え撃て！

右へ。その先にある市場のテントを目指す。
テントの外に1コ、その中に1コ、その先に2コ（建物越しに）の計4コをテントのスキ間を通りつつ割っていく。



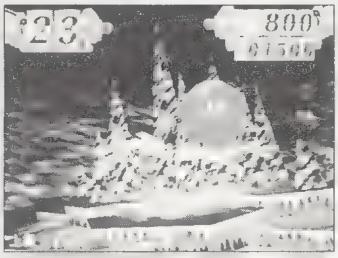
テントのスキ間へ！乗ってる人間がぶつかっても気にするな！

鉄橋の下を通り左へ旋回しつつ少しずつ上昇し、滝の上の湖へ。そこで回っている3コのバルーンを低速で右回りをしつつ割っていく。かなり減速をしないと小回りができずにいつまでも割れずにいる、なんてことにならないように。



右回りでゆっくり飛べば3コのバルーンを確実に割れるぞ！

そのまま先へ。建物の間にあるバルーンを割りつつ左へ旋回し、フィールド中央へ。そこで高速で飛び回るバルーンを割る。近くに来てからではまず追えないので、軌道を確認し、衝突できるポイントを設定し、そこへ突っ込むようにしよう。



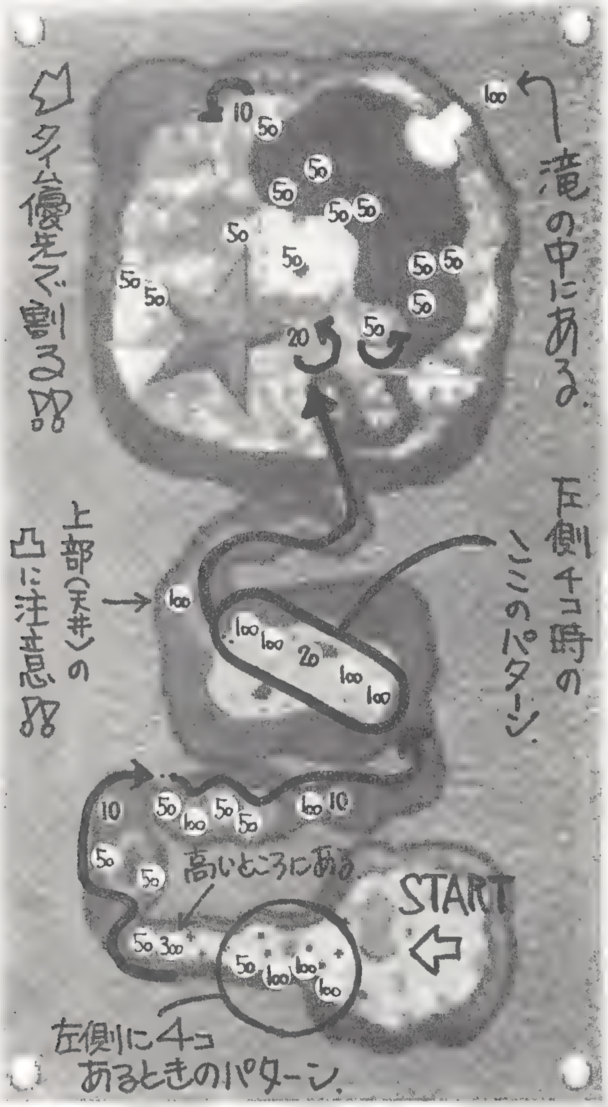
洞窟の中にも…ほら10点が一マップに表示されないヤツだ！

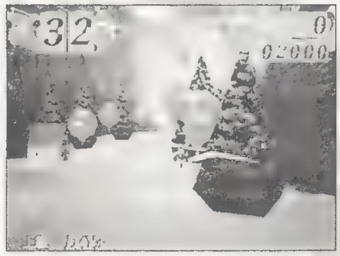
あとは滝の左右にあるバルーンを割る。これでパーフェクト！と思いきや、なんと滝の中に入っていくとある洞窟の先に10点のバルーンが1コあるのだ！ここまで割りに来れれば…う～む、時間的にちょっとつらいかも。つらい…。

DAY3「ウインズウッズ」

これまた大～変！後半、ど～するこれ！

3日目は「ウインズウッズ」なのだが、スタートしていきなりバルーンの配置が4パターンほどあることにビックリ。そのパターンを写真にした。この4パターン、どれが出てもまず問題がないと思うのだけど、このパターンに連動して洞窟の中にある空間のパターンも合わせて変化する。そのことを頭に置いておくと少しは楽になるのではと思い、その写真も載せてみた。

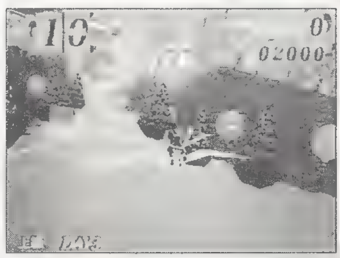




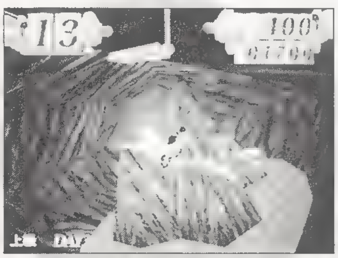
①右に1コ、左に3コのパターン。これはまあ割りやすいかな。



②右に2コ、左に2コは、少しテクニックがいる。

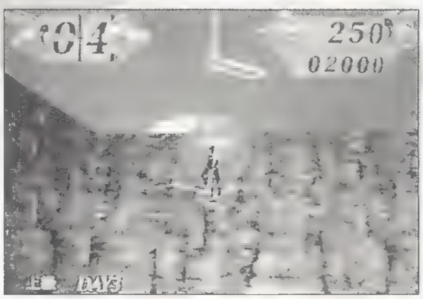


③右に3コ、左に1コのときは、それなりに漕げる。



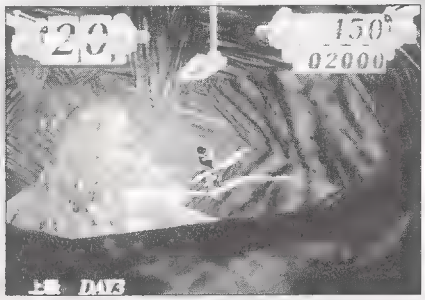
スタートしたらバルーンの位置をすぐ見極められるように！

それを確認し、先へ行くぞ。洞窟の手前に50点が見える。そのまま入っていってもいいが、なんとそのはるか上空に300点が存在する。点数が大きいので魅力はあるが、ミスする可能性が高いので、割りに行く場合は慎重に行ってほしい。だがそれが行動に出るとスピードが落ち、上昇ができなくなるので注意したい。



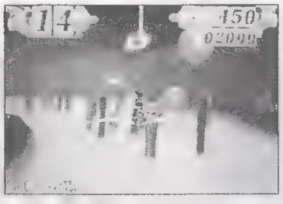
ちゃんと漕いでいないと上の300点へ到達しない！

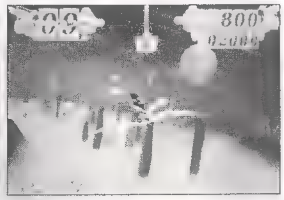
洞窟に入ったらできるだけスピードを抑えて飛んでいく。その理由は、右に左に、そして上へ下へという動きが多いため。ここは上手な人でも超漕ぎは無理なので、確実に割っていけるほうを取る。
マップでは上下関係がわからないのが残念。急に方向が変えられるように飛ぶぞ！



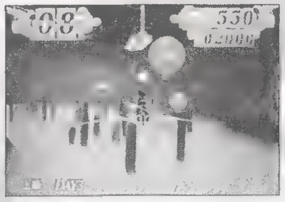
右に曲がって…うっわ～ってのが実感ーゆっくり、ゆっくりだ。

上へ下へと動きつつしっかりバルーンを割ってきたら、例の洞窟の中の空間へ。
先のパターンの有無で書いた通り、最初のパターンと連動してここもパターンが決まるので、どのときにどのパターンが来るかを覚えておくといいだろう。覚えておくことで、左へ旋回し、空間へ出るとき、超漕ぎに移ることができるからだ。さ～てどのパターンだっけかな？


①最初のパターンに連動。これが右1、左3のときのもの。


②これが右2、左2のときのもの。左寄りの配置だ。

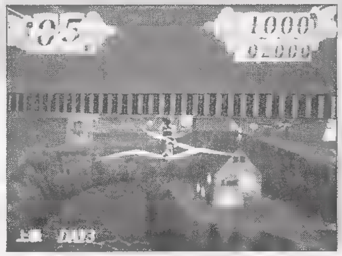

③これが右3、左1のときのもの。割りやすいと思う。


④これが左に4コあるときのもの。ちょっとテクがいるかも。

空間にあるバルーンをしっかり割り、タイムも増したら上昇し、天井近くにあるバルーンへ。このバルーン、突き出た岩の間を抜けつつ割っていくので、注意したい。


突き出た岩に気をつけながら上昇し、右へ回りつつ割る。

あとは右、そして左へ旋回し、洞窟の外へ。
あとは超漕ぎで割るのみ！どこに何のバルーンがあるかだけは覚えておこう。とくにタイムの位置はね！
でもここって50点のバルーンばっかり！高い点数を中心に割っていきたいけどそうもいかないかな。
あと、滝の中にもバルーンがあることを忘れずに。
その中にあるバルーンは、100点なので、割りに行く価値は十分にあると思う。
思いきり漕いで突っ込んで、割ってぶつかって急反転だ！


広場に出たら、そのまま直進し、まずタイムを割りにいく。


滝の中へ！すると中に100点が！これは大きい！

3日目は、2000点に達しないとクリアにならないので大変かもしれないけど、努力と工夫で先が見えてくるので、がんばって欲しい。

今回もページ少ない（涙）

対戦アイランド

次号こそもうちっとページをとって、大反響だった対戦マナーに関するおたより特集とかしちゃったりしようかと思っている。しばし待て！

案内役：むねたつ

レッツてゲーセン!

相変わらずおたよりはたくさんきている。本当にありがとう！次号あたりからは、増ページでいきたいかな、と思うんだが…。

とにかく、対戦に関することであればどんなネタでもOK！どんどん送ってくれ！

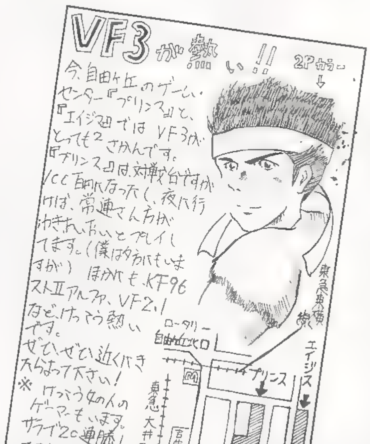
週替わりレゲーあり

★ゲームプラザ・アミューというオススメのゲーセンがあります。場所は兵庫県西宮市、阪急甲東園駅の前です。週替わりレゲーコーナーというのがあって、毎週替わる懐かしいゲームができる（何週か替わらないときもあるけど）。エイリアンVSプレデターやファイナルファイトもあるぞ。

全台50円で対戦のレベルも高い。近い人は行ってみては？

（兵庫県　しんくうかたてごまっ！君）

☆ということで、近所の人はどーぞ。



（東京都　ジグラット君）

☆女性ゲーマーの方もちっとチェックしてみては？

MSHと闘姫伝承やりたい！

★どこか「マーヴル・スーパーヒーローズ」か「闘姫伝承」の対戦が熱いゲーセンありませんか？これらのゲームはどのゲーセンでも早めに消えてしまい、あってもシングル台という対戦好きのボクはとても悲しいものでした。関東の中でお願いします。

（千葉県　ごろたん君）

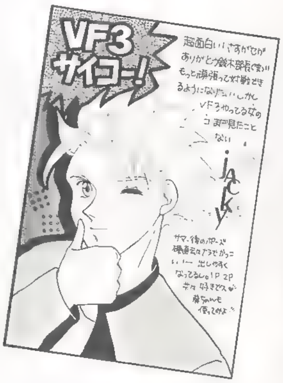
☆「マルゲ屋に置いてもいい」だって。検討してみます。

レースゲーで対戦したい！

★格闘ゲームは乱入できるけど、レースゲームは乱入制度がない（当然か）ので、対戦することは非常に難しいのです。そこで、対戦が盛り上がっているゲーセンを知っている方、場所は問いませんので教えてください。

（愛知県　鬼頭うさぎ君）

☆乱入できるようなゲームシステムのレースゲーが出れば、もっと盛り上がったりするんじゃないかなーって。どうなんでしょ？



（宮城県　野坂久美子さん）

☆そうそう、この「へヘン」って感じがいいよね！

（福岡県　山崎淳二君）

☆ウルヴァリンのウェポン×を出すときって「メキシコ」って聞こえない？



みんなで悩もう&答えましょ

ねりちゃぎ、サマーソルト、ソバットって、どうしてそういう名前なんですか？編

★押忍！自分はテコンドーをやっている高校3年生です。ねりちゃぎですが、正確には「ネリョチャギ」といい、別名チッキともいいます。なぜこんな名前かというと、これは韓国語だからです。ちなみに日本語訳すると、「カカト落とし」ではなく「脳天蹴り」になります。

（埼玉県　アチョー初段君）

★サマーソルトは「SOMERSAULT」で宙返り、トンボ返りの意味。決して、「SUMMER SALT」（夏塩）じゃないです。よって、サマーソルトキックは「宙返り蹴り」のことです。

（東京都　夏久尽未来君）

★ソバットとは、簡単に言うと空手でいう横後ろ回し蹴りで、正式にはフランスのサバットという格闘技の蹴り技をソバットというためです。

（茨城県　五来貴夫君）

☆だそーだ。みんな、勉強になったね！



（三重県　松竹梅さん）

☆かっくいい俺のイラスト。男のオレでもシビレるぞい！

募集中！

ということで、引き続き以下のネタを募集している。みんなでこのコーナーを盛り上げていこう!!

●おたより&イラスト

対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。もちろん、イラストでもOK。

●レッツ　ゲーセン！

「一緒にゲーセンに行こうよ！」とか、「××というゲーセンでは、今でも○○の対戦が盛り上がっているよ」「△△が置いてあるゲーセンを知りませんか？」でもいい。

また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月○日ぐらいから××を対戦台にします」とか「○○○の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください（ゲーセンのイベント情報の場合は、最低1カ月半前までにお願いします）。

●みんなで悩もう&答えましょう

いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

〈宛先〉
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　ゲーメスト編集部「対戦アイランド」係宛

第57回

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー 天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

アウトドアやお祭りといった季節ももう終わり。もうすぐ忙しくなる時期だ。季節の変わり目って、いろいろなことがあるよね。
今回の王子は異星生物との遭遇？





(P.N. 奈良県 山本コージ君)

下町のX-FILE!? 日常に潜むエイリアン

先日、大阪の天六商店街を歩いていると、大きなカタマリを発見した。
(な、何だ!?あれは!!)
常日頃、ネス湖やバミューダ海域など、神秘的な土地に行って探検をしてみたいと思っているので、得体の知れない物があると、必ず調べたくなるのだ。
大きなカタマリは八百屋の前にあった。
恐る恐るカタマリに近づくと、それはピクリと動いた。
(こ、これは…生き物か!)
ついに私は地球外的生物、すなわちエイリアンに遭遇したのだ。
外見は毛むくじゃら。直径1M以上。
私は触れるのをためらいながらも、勇気を振り絞った。
(負けてはいけない!こんなところで逃げてしまっては、男の子じゃない!!)
私は大声を上げて叫んだ。
「えーい!ママよ!」
無心の心とはこのことを言うのだろう。
私は何も考えずに毛むくじゃらの物体に触った。
「ワン!!」
どこかで聞いたことのある音だった。
(はて?これは泣き声かな。ひっとして、これは…犬!?)
当たりだった。
まん丸と太った犬がムクリと起き上がり、尻尾を振って愛想を振りまくっているじゃないか。
そのときだ。
犬と言えばこの人しかいないと言われている年齢不詳のオヤジ、田島氏が通りかかった。
「お～、サタケちゃんじゃないか。ん!?エスペラルダも一緒かい」
(エスペラルダ?)
このエイリアンもどきの太った犬の名前らしい。
田島氏がエスペラルダの頭を撫でようとしたとき、
「ワン!ワン!ワン!!」
猛烈な勢いでエスペラルダは田島氏に襲いかかった。
「こら!こないだ通りすがりの若者にタバコを放り投げられて燃えそうになったのを助けてやったのに、何を感違いしてるんだ!」
田島氏はその言葉を吐き捨てるようにして去っていった。
エスペラルダは田島氏を追いかけようとしたが、2Mぐらいで、ぐったりとして倒れた。
(あ～やっぱり太りすぎは注意しないとな)
いい教訓の一日だった。

ポエム

「マッサージ」

ぐいぐいと
ツボを押す
あ～、そこ痛い
でもキック
兄さん
質の良い筋肉ね
それはどうも
ありがとう

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 大阪府出身 A型 空手家 正道会館 師範代 先頃の「甚兵衛Tシャツ」に加え、かねてから国王の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!! 期待していてくださいね。

お便り募集中!! 天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

東京ガリバー通信

第41号

深まる秋？近づく冬？どんな季節だろうが東京ガリバーは君を暖かく迎えてくれるぞ！



プライズもののロケテストがバリバリ行われているぞ！

東京ガリバーは常時ロケテストラッシュ

東京ガリバーといって人が思い浮かべるもの…。それは「プライズマシーン」。この事実に反論できる者はいないだろう。

そして、これだけプライズマシーンが集まるこの場所には人にはいえないちょっとした秘密が隠されている。それは、ロケテストがめちゃくちゃ頻繁に行われていることだ。ほかの人より早くプレイ、もしくはゲットすることができるといったこのロケテスト、お得なイベントだね。

では、この取材をした10月20日段階でのロケテスト状況を報告しよう。

まずはムーミンシリーズから。「ムーミン一家の陶器のオルゴール」はその名が示すようにオルゴールがプライズになっている、そのほかムーミンシリーズとしてカップ＆ソーサーやムーミンキャラクターシリーズとしてクリスマスグッズ（！）も早々とロケテストされていたぞ。

そのほかテレビでもコミックでの大人気の「マキバオー」や今や懐かしのアニメ「ガンバの大冒険キーホルダー」などもロケテストされていたぞ。

ここにはとてもじゃないが書ききれないほど、東京ガリバーではロケテストされているというから要チェックだー！



何とこんなものまで！

ここで一つ注意点。今まで紹介したプライズは必ずしも発売が決定されているというわけではないということ。「東京ガリバーにいったけどないじゃないかー！」なーんてことも十分あり得ますので。

まあ、だからこそこまめにチェックして、ほしいものは、ほしいときにゲットしなくちゃね！



イラストグランプリ優秀作品は店内に飾られるぞ！

恒例 イラストグランプリ 速報

もはや恒例となった東京ガリバーのイラストグランプリ。第4回の結果が出たから、まずはご報告を。

今回のテーマは「秋の風物詩」。見事グランプリの栄冠に輝いたのは、松戸市のラネイダさん！枯れ葉舞う木の下にたたずむ3人が美しく描かれている。

そしてガリバー賞が鎌ヶ谷市の琳翠雨さん、松戸市の千花さんに決定したぞー！

でもって第5回イラストグランプリがさっそく開催されるので告知しちゃうぞー！第5回イラストグランプリのテーマは「あなたにとってのNo.1キャラ'96」だ。これは何もゲームだけでなくアニメだろうがマンガだろうが、あなたにとっての今年一番のお気に入りのキャラクターならなんでもOKだ。

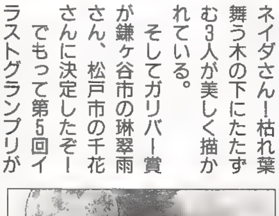
応募期間は12月1日から23日まで。郵送等での応募も受け付けているぞ（宛先は左のMAP下住所に）。その場合の締め切りは12月23日消印有効なので気を付けて。参加賞もでるので、じゃんじゃんご応募ください（なお応募されたイラストは返却しないのでこの点はご了承ください）。

お店では12月27日、ゲーメスト誌上では2月15日発売号で発表するぞ。



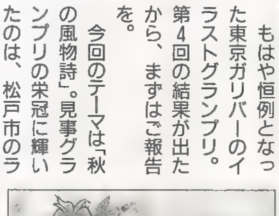
見事グランプリ！

（松戸市　ラネイダさん）



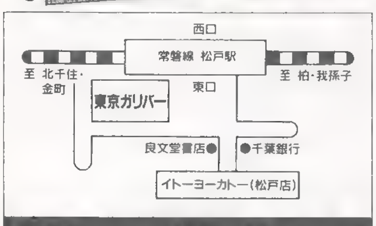
ガリバー賞

（松戸市　千花さん）



ガリバー賞

（鎌ケ谷市　琳翠雨さん）



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



なぜか、今アーケード業界が桃色状態である。世に言うギャルゲーラッシュ状態であるが、どの作品もクオリティが高く、軽く流してプレイできない所がポイントだ。全部まんべんなくハマれるんだよね、これが。
（匿名希望　編集T）

今月のいっぱつ

病床からの野望

☆前号（No.183）の岩崎君に次いで、入院しているのでゲームができずに苦しんでいる者です（←病院で苦しんでいるところに重点を置いていない）。

左腕骨折の上、指先が麻痺して動かないので、病室にゲーム機を持ち込んでもコントローラーをにぎにぎできないっ！チクショー！

そんな中、やっと外出の許可が出たので、ちょいとばかし下界の様子を見に池袋へ（しかし病院は千葉の浦安なので、すんごく遠い）Let's Go！（たぶん普通の人は行かないと思う。私は結構薄情だが、ゲームにかけての情熱は強いほうだと思う）←（あっあっ！でも自分でも本当は行かないほうがいいと思っている）←（けど、それに勝つ根性がなかった）

「やっぱシャバはええのうっ」と思いながら、入院する前によく通っていたゲーセンに顔を出す。

今やバーチャ3の時代のようで（骨折したのがちょうど9月1日のバーチャ3の入荷日で、結局一度も見ずに入院してしまった）老若男女がレバーやボタンに飛びついているのを見ると、対戦好きの私の血が指先に集中し始める。

そこへ眼前の一台の対戦台が空いた。いつもならば私の黄金（でもない）の左手が、空いたレバーを包み愛を注ぐはずであるが、今や肘を「く」の字に曲げ、白いギブスに巻かれ、首から下げた三角巾の中に収まっているというのが現状であった。

そんなんで、パートナーの左手をなくした右手が泣きやまないので、やむをえず一人用であやすことにした。

「それっ、サラ、いくぜっ！」「ハイパンチ！」「ハイキック！」「とりあえずエスケープボタンだ！」（…どれとっても戦略性ナシ）まっ、（←ちょっとため息まじりで）それから彼女がどうなったかは言うまでもないだろう。

こうして、左手がいないのを確信した右手は自立し、孤独のガマン比べになるべくバーチャコップ2に手をつけた。

前半、右手の奴はたった一人で敵を倒していくのに満足しかけたが、後半、敵も負けじと仲間を増やしやがった！

右手に容赦のない弾丸の雨が降り注ぎ、あっと言う間に風前の灯火。そのとき！孤独であった右手に『2P』という助っ人が現れたのである（しかしそいつは弱かった）。

→それはさておき、そのときほど仲間の大切さを実感したときはなかっただろう。

その後、右手は左足という2P以上に気の合う輩と出会い、2P、3P、4P…らとレイプレーサーに燃えていたという。

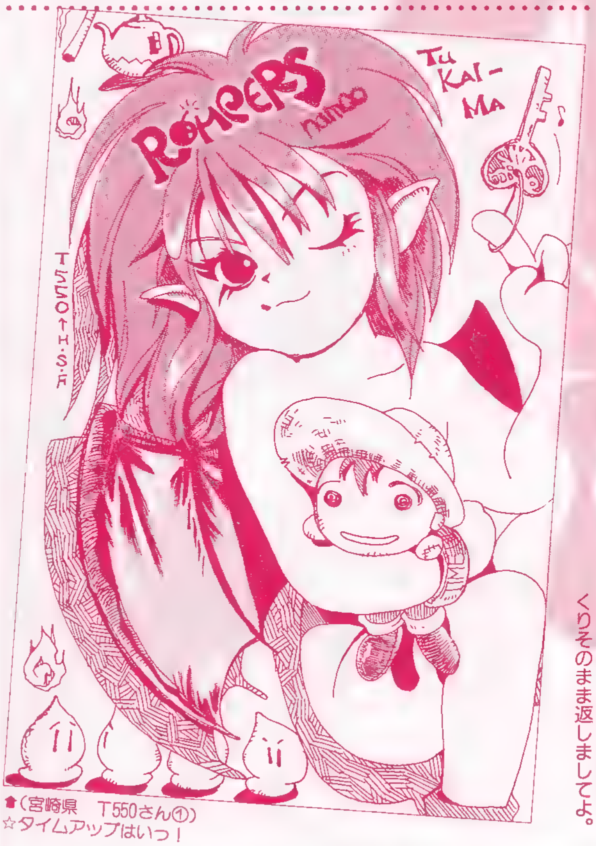
さて左手は？と言いますと、6週間という永い年月を乗り越えて、とうとう明日、白い繭から脱皮する予定です。

また以前のようにゲーセンという大空へ羽ばたけるように調教していく予定です。

（リハビリはゲーセン♡）

（千葉県　されど人妻さんⒶ）

☆無茶しはるなあ〜。その後腕は完治したのじゃろうか。『池袋から帰って病院に戻ったら腕が痛みました。腕を怪我してなおゲーセンでハッスルしようなんて人には注意してあげてください』←本人談。…ヘイユー！その言葉そっくりそのまま返しましてよ。



⬆（宮崎県　T550さん①）
☆タイムアップはいっ！

がぶりよりゲーマー人生



神田の鼓動 新声社が危ない!

突如現れた敵、新型可変投稿者によって、新声者(本社)はハガキと封書の山に埋まろうとしていたのだ!(作り話)

「うわ!この原稿用紙、エンピツの汚ねぇ字でぎっしり裏まで書いてある!」(いつもまぬ)

「嬉しい悲鳴を上げたいところだが…反応が間に合わない!」

すでにほとんどの部屋が投稿で埋まり、ドアは吹き飛ぶ圧死者は出る、このままでは…嗚呼、また赤いトラックが目の前に止まる…。

「郵便でーす」

崩れる机。

「も、もはやこれまでなのか?」

編集長の十年の歴史と散っていった仲間たちの顔がフラッシュバックする。

「みんなのところへ…いくのか…」

その時だった!

ふっ壊れたドアからまるゲ屋の店員が!

「間に合った!皆さん!こっちらへ!」

救出者に連れられて彼らは脱出した。

間一髪!同時に新声社は崩れ落ちた!次ゲーメストが出る頃には直っているだろうが…(他人のビルやがな…)

かけがえの無いファンレター、マイナー基板、カップめん等を抱えた彼らは、知らないビル内に案内された。

「こ…これは…新声社と同じ間取り!」

最新メカと装備に囲まれたそれは、明らかに崩壊した旧新声社ビルに似ていた。得意げに両手広げる店員。

「これが!我が社が新声社を元に極秘に開発を進めていた『新声社MK2』です!」

「これが…新声社…マーク…ツー…」

「ゆーびんでーす」

どさどさどさ。

その時部屋が光り、担当が自動的に汚い文字の投稿を読みつくし、面白そうな文だけリトライして整理し、あとはストックに収めてしまった!

その間約2秒。

「すごい…」

驚く一同(担当含む)。

「これが最新のモビル会社(なにそれ)…新声社マークツーの力…なのか…」

《解説》

新声社マーク2は、新たな戦局に対応するため、新声社が移転、強化されたものである。

没原稿を日に五億枚焼却できる焼却炉&同性能のシュレッダーを装備し、(やめてくれええ)その他、日常生活を撮るだけで攻略ビデオが完成する社員や、すごい編集・担当など、新声社のシステムをそのまま受け継いでいる。

近所二つのコンビニエンス・ストアが、生活物資やいちごカプリコなどのエネルギーの供給を保ち、子ネコも飼っている。

近所のラーメン屋と巨大ゲーセンが、編集人の給与を速やかに浪費させ、仕方なく机に向かわせるシステムを採用。

この労働力によって、年6回までだった増刊の発刊が、12回にアップしている。(資料提供・なし)

…そんなわけ(大ボラ)で新声社の住所が変わりました。アイランドのみんなも早く新住所を覚えようぜ!な?!↑

テーマこれだけ。

(広島県・菅原敬君Ⓑ)

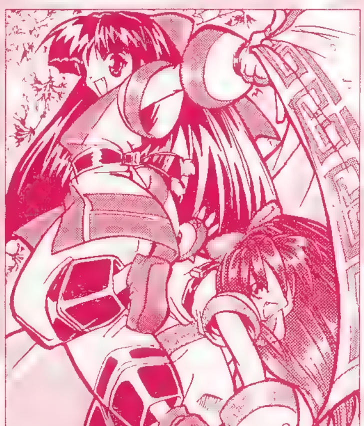
☆てなわけで現在編集部は新住所である。超弩級汎用ビル型決戦兵器と呼称されるこのビルは、実はまだ名称が決まってなかったりする。んで、後の方に新住所と投稿の注意も載せておるので、合わせてよろしく。



➡(大阪府 ひなたらむねさん②)
☆衝撃自慢。見せたげましょう!



➡(大阪府 よしずなさん当③)
☆目で見て肌で感じて魂で知る。書物の外で真理が呼んでる。



➡(大阪府 しまるよしゆき君④)
☆このシリーズ、とりあえずEDで死んでも次回作で復活できるらしいぞ!安心。

たなぼた恐怖政治

☆以下の話は、『X-MEN vs ストリートファイター』の世界がマーヴル・ユニバースであると仮定して進めていきます。

いやあ選挙の時期ですね(10月中旬現在)。だが日本では未曾有の惨事が巻き起こっていたのである!あのマグニートーが国会議事堂と議員会館を急襲、全国会議員を抹殺したのだ!

そして、日本を一気に手中に!…と思いきや!いきなり新党を結成し、参議院に出馬したのである(なぜソコだけ民主的?)!勿論、党名は『日本マグニー党』だ!同党のほかの立候補者はアポカリプス、セイバートゥース。我らが磁界王、飛行しながらの選挙演説で着々と人心をつかんでいった(異を唱える輩にはマグネティックブラスト!)。

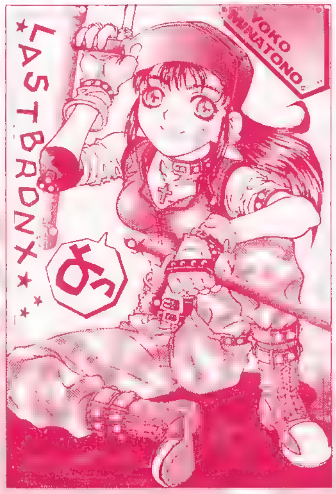
ところが、そうはさせじと立ち上がったのが我らがX-MEN。彼らは全員、『日本ガンビッ党』として出馬。磁界王の野望を阻むべく立ち上がった!

さらに俺様もォ!などと重戦車も『ジャガーノー党』として出馬。もう日本の政治は無茶苦茶だ!

だが、こんなことを黙って見過ごすストリートファイターたちではない。彼らは真の政治家を目指すリュウを筆頭に『世界ストリートファイ党』を結党。シャドルーの組織票も見込んで他党に敢然と闘いを挑む!

この選挙戦は熾烈を極めた。何せ普通の人間であるための『世界ストリートファイ党』の選挙活動は地味だが、数で上回るぶん、ほかの党よりも

有利で、政権構想も貪欲である。影の内閣ならぬ「シャドルーキャビネット」構想がそれ。他党、ピンチか？
　が、そこに青天の霹靂！何と『日本マグニー党』『日本ガンビッ党』『ジャガーノ！党』が選挙戦中に衝撃の和睦、新党結成に動いたのである！『世界ミュータン党』として手を結んだ彼ら、もう数でも他党に負けないぞ…と思ったその矢先、スキャンダル発覚！『日本外交はツメが甘い。俺のツメは甘くないぜェ！』がキャッチコピーのセイバートゥースに銃器不法所持の嫌疑が掛けられたのである！
　だが緊急記者会見にて同氏は「あれは秘書のバーディーがやったこと」と釈明。灰色決着で選挙戦は泥沼化！



⬆（静岡県　握り愛君⑥）
☆ラスプロキャラって怒ってばっかだから笑顔って珍しかったりする。


⬆（千葉県　吉光司君⑥）
☆これは自省です。大いなる裁きの前の！



⬆（群馬県　いずみ凪さん⑦）
☆そして嵐となる日。

どうなる日本の未来！
　―選挙後―
　どうなることかと思われた今回の選挙であったが、蓋をあけてみれば『世界ストリートファイ党』『世界ミュータン党』も惨敗。政権を取ったのはなんと『宇宙ゲーメス党』だったのである！
　石井ぜんじ首相率いる同党は型破りな政策で日本を変えていく。しかし、この党にも問題がないわけではない。公約違反が多いのだ。
　選挙ポスターに謳われていた消費税廃止から一転、一気に税率アップを図る始末。この問題について同党はマスコミに対して、
『あれは**誤植**だった』
とのコメントを発表している。
　…というわけでみんな！選挙について一度マジメに考えてみよう！（一番ふまじめなのは貴様だな！←天の声）
（愛知県　ミューティアン君Ⓒ）
☆「いやあ、この話オチがイマイチですねえ。まあ選挙だから「落ち」がないほうが良いのかも」←筆者後書きより。ザブトンLV3没収。

とりあえず両替でしょう

弟に心を込めて「あんたはダルシムにそっくりだ」と言ったら怒られた。
「私がインドに生まれたら絶対ダルシムと結婚するよ」とフォローしたがダメだった。
　でもやっぱり弟はダルシムに似ていると思う（特にアバラのあたり）。
（愛知県　江ケ滝ささきさんⒹ）

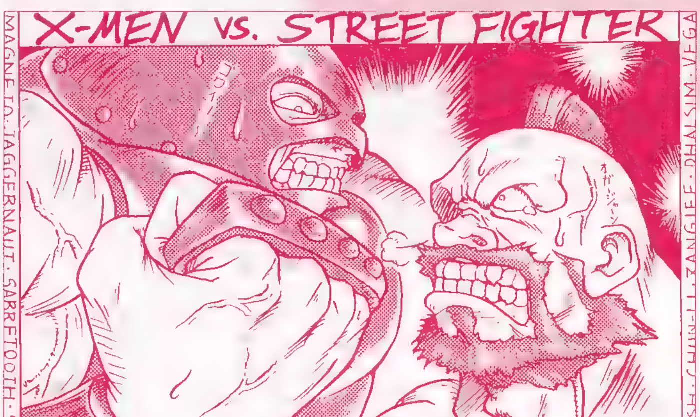

➡（茨城県　K・K君⑧）
☆大人には使えない魔法。実はみんな持ってるんだよ。

☆見事なフォローだとは思うが…思うが…。

未だに全クリできないパブルメモリーズを置いてあるゲーセンが、自分のテリトリーから消えてしまった！まだ40面が越せないのに…。
　これからメモリーズを探す旅に出るところだ。
（愛知県　虹野命のエロクラ君Ⓔ）
☆プレイするのも勿論だが、目当てのゲームを探すってのもゲーセン愛好家の醍醐味。
　実際探しているときは凄くわくわくするんだよなあ。

一番古いゲームがバーチャ2だった新作専門のゲーセンに、ある日突然「達人王」と「ファイヤーバレル」が入っていた。
　少し古めのもったりしたグラフィックとバリバリうるさいSE。だが面白い。
　難度が高くて廃れてしまったとか言われるシューティングゲームだが（ファイヤーバレルはそんなに難しくはない）、「東亜プランシューティングバトル」や「BATSUGUN」のコンシューマ移植みたいにして、過去の名作を蘇らせてもいいと思う。
　何らかの形で、全盛期の東亜プラン、アイレムなどのシューティングゲームをもっとプレイしたい。
（静岡県　K・I君Ⓕ）
☆最近はレゲーオムニバスが結構出てるけど、まるまる名作レゲーシューティングの撃ちモノスペシャルってのも結構いいかもしれない。もちろん業務用で。

俺の心の中ではバーチャロンが大ヒット好評稼働中！この分なら2までもちそうだ。
　この前ベルグドルでクリアしたので、自力でクリアしてないキャラ（マシン？）はバイパーⅡ、ドルガス、フェイ・イエンの3体になった。がんばろーっと。
（東京都　服部裕司君Ⓖ）
☆息長いですバーチャロン。対戦はまだまだ余裕で楽しめるもんなあ。2が待ち遠しい。



⬆（東京都　長縄裕司君⑨）　☆頂点決定戦！…いろんな意味で。

燃えよ青春!!



「新声社さん」って超言いにくいカンジ。しんせいしゃしゃん。
（福井県　もふ君Ⓜ）

何処にいっても虹色町

☆『虹色町の奇跡』…それはカプコンがクイズゲームにストーリーを持たせ、新境地を切り開かんとする意欲作である（断言）。

つうわけでやってみることにする。おもむろにコインを投入したとたん、「んふふふふ」という笑い声と共に妖精が出現し、オイラを驚かす。

うわっ、予想していたよりムチャクチャ恥ずかしいゲームだわ。気を取り直し、名前を聞いてくる。むう、ここは本名を入れるのもアレだし、ここは『カプコン』でお茶を濁すか。

とりあえずゲームスタート。よし、イベントのありそうな学校に止まることにするか。マスコットみたいなキャラクターがスキップしつつ進む。何だ!?横から女の子が走って来て鉄山靠をかましてきたぞ。

「いった～い」

痛いのはいいが、パンツがみえとるぞネエちゃん。さすが、お色気担当キャラ、インストカードに偽りなし。さくらの白ブルマといい、路線変更の急先鋒だな。

ジャンルセレクトは、ホビー、ゲーム、理系と色々あるが、これだけは選べん…「一般常識」！できて当たり前、できなかったらきっとイジわるバアさんに噂されるんだ。

「ちょっと奥様聞きました？あの子一般常識がないんですって」

ひー、小心者のオイラにはとても選べん。無難に「ゲーム」にしておくか。

といった感じにゲームを進め、途中怪獣に襲われたりサル呼ばわりされながらも、クイズ自体はどうも易しめにできていることが分かってきた。

慢心したオイラは、禁断の「一般常識」に手を出した。『わかるぅ～』という声と共に出された問題は『「来る」の尊敬語は？』というものだった。楽勝じゃ～ん、『いらっしゃる』に決まっているじゃないか。

『はずれ』

なに！違うのか！自信たっぷりにボタンを押しただけに余計恥ずかしー。

ゲームオーバーになったオイラは、そそくさとその場を離れた。ぬう、「来る」の尊敬語が「まいる」だったとは。ん!?…「まいる」だと！我に帰ったオイラは家に帰り、ホコリかぶった辞典を引っ張り出した。

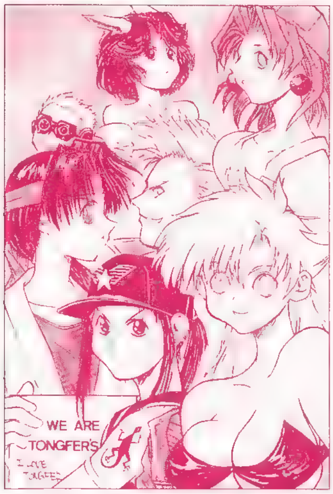
以下、調べたこと。いらっしゃる①「行く・来る」の尊敬語。まいる①「行く・来る」の謙譲語。んな、オイラのほうが正しかったんじゃないかー。そうか、これは陰謀だ。カプコンの陰謀に違いない。昨今の日本語の乱れにつけこみ、日本を征服するつもりに違いない。いかん、サキちゃんと一緒に地球を守らなければ。

翌日、コインを山ほどつぎこみ、ある一問は意地で間違い（？）を選びつつ、無事エンディングを見ることに成功した。フゥー、これで今夜はぐっすり眠れる。

PS。アンドロメダ星人の逆光シーンは最高に気に入った。それにしても…まいる…。

（愛知県　ぷらす君Ⓗ）

☆一般常識でこの問題が出て来たらチェックしとこう。



⬆（大阪府　パニックアタック君⑩）
☆やっぱりラスボスはアファームドで安定。



⬆（新潟県　コカール君ターボ⑪）
☆そういや葵って女子校生。…忘れてました。ロケのセーラー服が残ってたら凄かったかも。

オイ、そりゃないぜマイク
マイテヒ書 DX

読者のささやかな呟きを取り上げて早1・5年、すっかり干された感のあるこのコーナーですが…って自分で首しめてどないすんねん。ぎゃふん。

これからもハガキの裏のオツな一言や、アンケートハガキのスミのイキなメッセージを拾っていきたいと思う所存。

近くのゲーセンにダイナマイト刑事が入った。早速プレイをしました。

敵の馬乗りパンチをくらってしまい、レバーとボタンをガチャガチャしたら、逆に自分が馬乗りにパンチになって敵をやっつけてしまった。

得体の知れない感動が走った。

（東京都　倉方友彦君Ⓘ）

☆その得体の知れない感動とやらを究明するためにもデカーコインクリアを目指そう。

アルファの攻略通りに2人で『マッスルドッキングー！』と叫んだら、店員さんに白い目で、「あんたたちうるさいですよ！」とジト目でみられました。

（愛知県　紫のタリム君Ⓙ）

☆無念、静かなゲーセンでは囁き合うしかあるまい。

あと心の中で叫ぶとか。アイコンタクトで漢の血脈を通わそう。

なぜ中年の方々（失礼）はガンシューが得意なのだろう。

所構わず敵味方構わず『嵐』射』しまくりで税金をドブに捨てている我らがバーチャコップの隣で、冷静に一人ずつ始末していくその姿は正にガンシューターの鏡！

それをみると己の未熟さに開き直りさらに撃ちまくりの私。

（神奈川県　石井啓君Ⓚ）

☆「中年の方」という条件ではなくて、たまたまその人がうまかっただけでは。

何にせよ世紀末に備えてガンシューうまくなっとこう。

（そんな不吉なこと言うなー）

「たった2発でこの減り」とか「どうだこの威力！」と書いてあるときに限って写真にパワーゲージがないのはゲーメストの伝統ですか？

（神奈川県　焼売君Ⓛ）

☆そう、そうなんですじゃー

なぜかゲージ関係のキャプションをつけているときに限って写真が切れてるときが多いというこの怪現象ー!どーしてなの？

…つーか単にライターのチェックが甘いだけでしょう。以後気をつけるよーに。私も。



最近のゲーメストは、某社の陰謀(?)によりなにかと買うのに勇気がいる。

(埼玉県　桜と猫さんⓃ)

帰って来た!店長日記

☆～第一話～

リクエストゲーム募集中と語ってくれた店長。友人、早速『スーパーリアルマージャンPV』を希望。

翌日、長い長い学校生活を終えた友人、急いでゲーセンに駆けつけるも、入荷されていたのは『所さんのまーまーじゃん』。

店長、「幼児に悪いかも」と説明するも、友人、全く聞いてくれる様子なく、「スーパーリアルマージャンPVを入れてくれと言ったはずだ」と一人うるさく大声で。

～第2話～

「UFOキャッチャー嵐(仮)」を夢見る店長、しばしの間、勤務時間に店から消失することあり。今まで「腹減った説」「上司波平に呼び出し説」「実は目からビームが出せる新声社の回しもの説」など多岐にわたって噂されるも、現在、店長曰く秘書の隠れ家(入荷して4秒で発見可能)のオフィスで、「取った景品と睨めっこ、思わず鼻の下をだらり説」が有力。

その事知らずに今日も消失する店長、現在の最長時間32分49秒。

～第3話～

マーヴル・スーパーヒーローズのジャガーノートボディプレスにときめいた店長。

「オレたちのシャガー!」と日々奮闘の毎日。そんなある日、突然のスランプに。

気分転換のために行った屋上ゴーカートコーナーでポツリ一言「ジャガーノートゴーカートできねえかなぁ」となんとも真剣な眼差しで。

(石川県　一日に米一t坂井君やーい君Ⓞ)



⬆(宮城県　神武ひろよしさん⑫)
☆タフにアツく、キメどきは逃さず。

☆店長未だ健在ってか。頑張ってるんだけどどこかしら空回りしている感があるおとぼけ店長に幸あれ。

こだわりの一言集

アイランドなんかを読んでいると、最近女性が目立ってきているようで、時代は変化し続けているものだなあと感じています。

そこで、ふと思ったのですが、ゲーメストに女性だけのコーナーなんてものがあってもよいのでは…。

例えば2ヶ月か3ヶ月に一度、女性のハイスコアを載せるとか、女性ライターの人に入りやすい店などを紹介してもらう、なんてのはどうでしょう。

女性オススメゲーム特集なんてのも、男にも何かと便利な(笑)企画をお願いします。

(千葉県　平川道明君Ⓟ)

☆女性だけのコーナーねぇ。でも基本的と言うか当然というかゲーメストは男女平等。女性だからといって甘やかさない厳しい雑誌なのだ。もちろん野郎にはそれ以上に厳しい。なんだかなあ。

が、アイランドには「見させ漢気」はあるけど女心は分かってくれないのかしらん、とお嘆きの貴方に朗報だ。

ゲームと女心の夢の共演!華麗で優雅な新コーナー『乙女心をごらんなさい』を設立決定。女性ならではの感性でゲーマー人生を語って戴きたい。スグハガキオクレ。

ワープロで『にくきゅう』を変換したら、『に苦急』になった。『苦しみ急ぐ』…これもまた因果か…。

(広島県　木賃ふくよし君Ⓠ)

☆言い得て妙。ちなみに私のワープロ・マッハブラッドプリケイ書院(仮)でも同様の結果が。ユーザー辞書にはバッチリ入っておるが。

ゼロアルファのドラマチックモードで、春麗2人にてプレイ。

何か思い出すなーと思ったら、ゲーメストムック「ストリートファイターⅡ」のコバビーのマンガがそのまま再現されている。

あれは予言書だったに違いない。

(北海道　鳥取崎優君Ⓡ)



⬆(東京都　卯月渉さん㊳)
☆てえことは妹さんもさらわれた姉さんも豪血寺関係者か?

☆詳しくはストⅡダッシュ増刊・百烈刑事TWINSを参照のこと。

でもド根性ガイルが実現してたらえらいことになってたんですけど。

注目

先日、新声社が引っ越したという事実は知っておるかね。知ってる?あそう。

そんでもって、当然の如く住所変更なんてものが行われているワケで。

たいていの人はもう新住所のほうにハガキを送ってくれていますが、中にはまだ旧住所のほうにブツを送ってしまう読者さんがおられるのです。そがんこつしたらいかんばーい!

てなわけでここにしかと心中所…いやさ新住所を記しておくので、今後ともよろしく。

〒101
東京都千代田区神田神保町1-26

ゲーメストアイランド係

ちなみに、アイランド宛だったらコーナー名は特に記さなくてOK。ただしご商談の場はアイランド宛じゃなくて、あくまで『ご商談の場』宛に送ってちょーだいね。

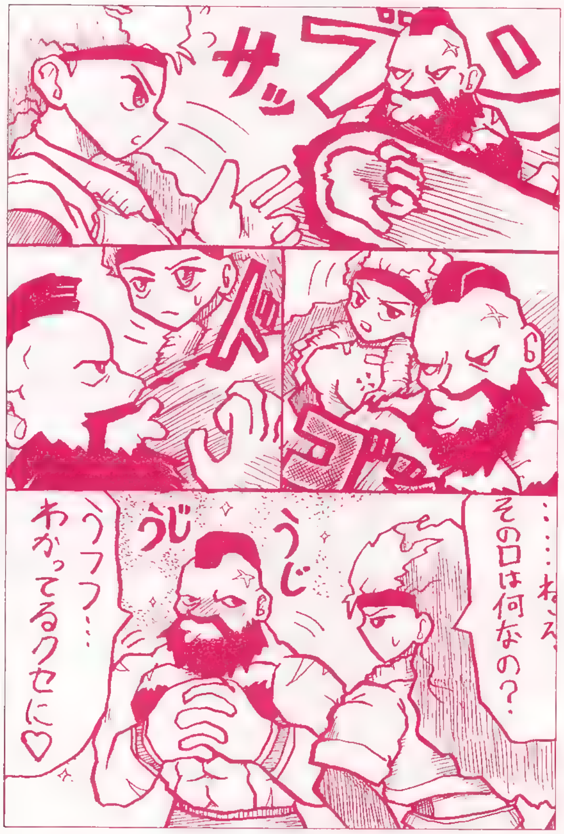
締め切りは『15日号』が毎月5日。『30日号』が20日。発売日より40日前が締め切りだと思ってください。

ご意見、ご感想、貢ぎ物なども待ってます。

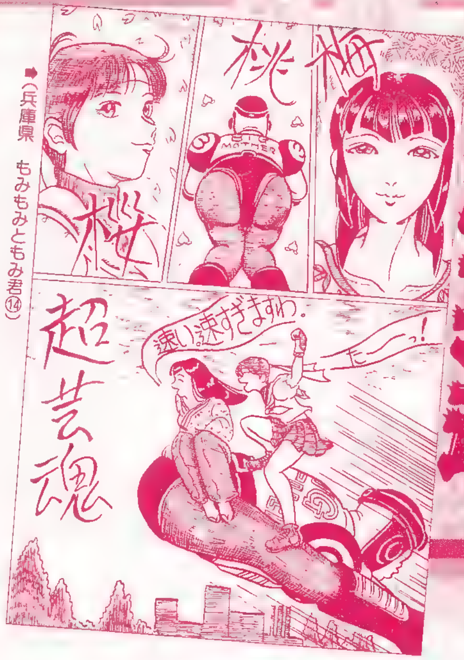


⬆(愛知県　福井「塾長」智晴君⑬)

言わんこっちゃない 超芸魂



⬅(岡山県 SO君⑮)
☆ネガティブな能向き野郎め。



➡(兵庫県 もみもみともみ君⑭)



➡(北海道 モーリー(元どおり)君⑱)
☆しあわせになりたい年頃。



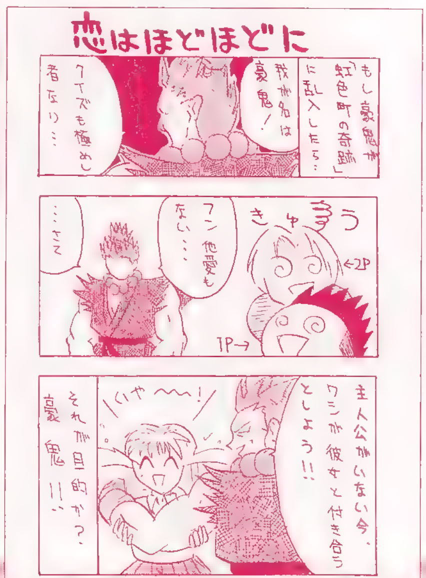
➡(京都府 村田真吾君⑯)
☆伝わってる…君の心は伝わってるぞ…。



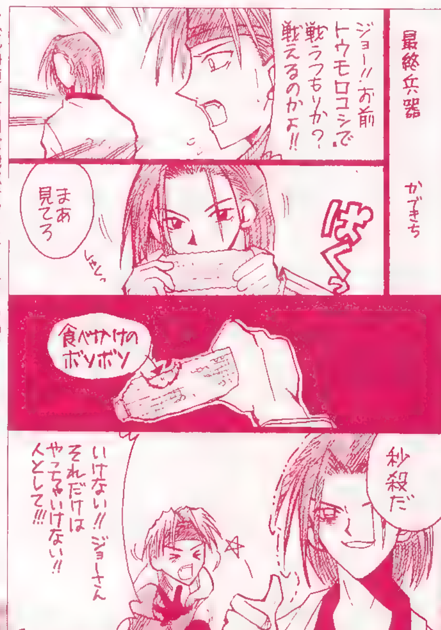
⬅(愛知県 AKI-KAN君⑳)
☆往生…いやさ養生しなっせ。



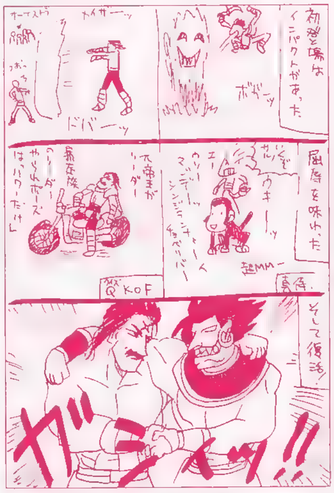
➡(大阪府 ノートウング君㉑)
☆三つ数えろ!



➡(新潟県 芹沢瑛次君⑲)
☆こいつぁー大魔王よりやっかいなんスけど。



➡(北海道 河月雷也忍者フェチ1号さん⑰)
☆こ、ご無体な…。チョゴムタって感じ。



⬆(東京都　魚屋のシゲル君㉕)
☆地獄でみた漢は強いぜ。

⬇(千葉県　S.N.O君㉔)
☆キャプコマ加えてキャプテントリオンてか。



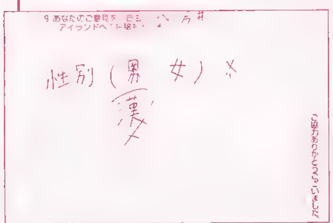


⬆(高知県　ノンタンさん㉓)
☆人生とゲームは戦いの連続だ。

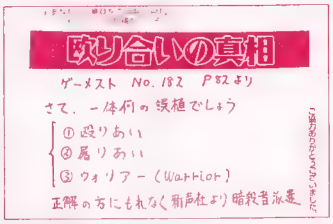
⬇(東京都　SHUN-K君㉒)
☆我が人生に一杯の悔いあり。



媚びぬ屈せぬ省みぬ
つっこみ三昧



⬆YEAH!㉗

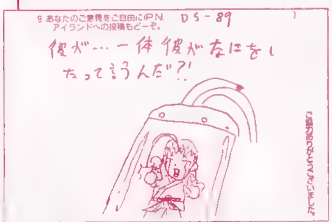

殴り合いの真相

ゲーメスト No.182 P82より

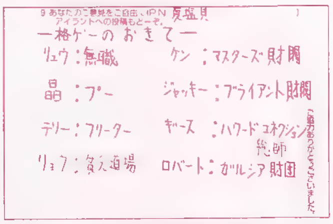
さて、一体何の競技でしょう
① 殴りあい
② 屠りあい
③ ウォリアー(Warrior)

正解の方にもれなく新声社より暗殺者派遣

⬆何だかヨーロッパのカオリ。㉖



⬆はテ?㉙

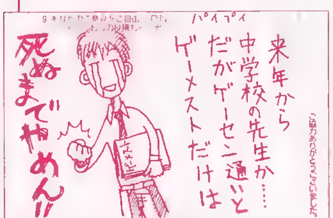

一格ゲーのおきて一

リュウ:無職	ケン:マスターズ財閥
晶:プー	ジャッキー:ブライアント財閥
テリー:フリーター	ギース:ハワード・コネクション総帥
リョウ:貧乏道場	ロバート:ガルシア財閥

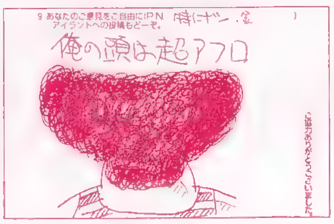
⬆うわ。ちなみに晶は結城武館の師範代だが。㉘

☞ぬおおっ!オレの背後に立つなああっ!タダ見しやがってぇぇ!って思いません?脱衣中のとき。
(大阪府　BUN君Ⓢ)
⬆更衣室とかで?う〜ん、あるかな。

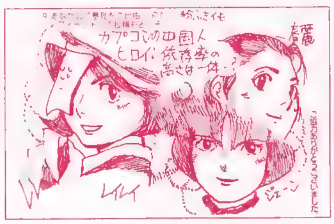
☞最近、ダンを使っているせいか、人生が中途半端になってきている。
(石川県　河村直樹君Ⓣ)
⬆本当にそれが原因か?今一度、己の内的考察につとめてみてはどうか。



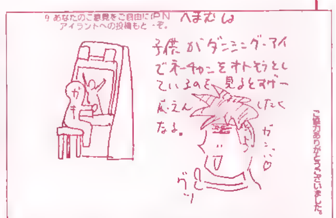
⬆そして生徒も洗脳だ!(ってねー)㉝



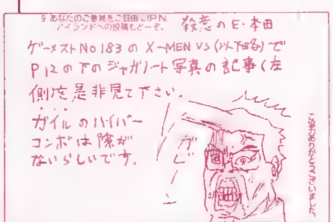
⬆勢いある。㉜



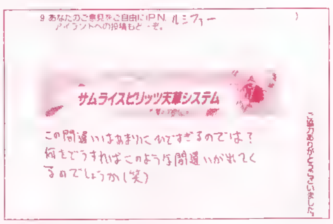
⬆顔立ち整ってる方が多いからなあ。㉛



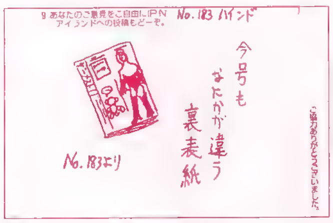
⬆子供にとっては英雄的行為か。㉚



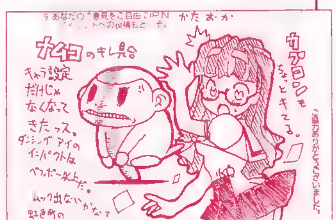
⬆ついうっかり。気をつけましょう。㊲



⬆謎すぎである。㊱



お、うまい。テレカ当たり。㉟



⬆もはや戦国時代。㉞



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●バーチャファイター3ののぼりを買います。また、非売品テレカ、ポスターなどのバーチャファイター3に関する物も買います。希望価格・状態明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒573 大阪府枚方市牧野本町1-16-11-202 関下訓史）

●SNK、カプコンの格闘ゲームのポスターを買います。画鋲穴、折り目可。希望価格・状態明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒699-12 島根県大原郡大東町大字上佐世1186-2 福島真吾）

●ゲーメストワールドvol1～6を買います（バラ可）。希望価格明記のうえ連絡ください。①（〒198 東京都青梅市新町8-51-24 近藤貴之）

●悪魔城ドラキュラファミコンベスト、沙羅曼蛇Again、コナミゲームミュージックコレクションVOL0かVOL1を買います。希望価格明記のうえW葉書か封筒で連絡ください。③（〒880 宮崎県宮崎市本郷北方4436-4 くろがねコーポ101号 金丸秋男）

●バトルガレッガのビデオをビデオのみの場合3千円、ビデオ+CDの場合4千円で買います。まずはW葉書で連絡を。②（〒438 静岡県磐田市下大之郷314 大杉光弘）

●カプコンフレンドリークラブビデオVOL1を買います（美品希望）。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒941 新潟県糸魚川市上刈2-13-20 小林善幸）

●SS版VECGポートレート（デュアル）、SS版VFキッズ体験版を各5千円で買います。まずは葉書か封書で連絡ください。（〒769-01 香川県綾歌郡国分寺町新居3433-1 佐藤公一）





売ります

●ゲーメストバックナンバーNo.3～170（美品）、ギャルズアイランド2、3、ザ・ベストゲーム、そのほかの増刊号を適価で売ります。買っていただいた方にはKOF96と下級生のキーホルダーをつけます。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒344 埼玉県春日部市大字8-5332 本間和弘）

●カプコンシークレットファイルZERO2通信（取扱店シール付き、未開封）、PS非売品ソフト10枚組（プレプレなど）を売ります。いずれも希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒216 神奈川県川崎市宮前区初山2-28-14 矢野清威）

●ポスタードリームのときめきメモリアルNo.0～9の10枚セットを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒121 東京都足立区島根2-29-1-102 鳴海崇志）

●ときめきメモリアルのキーホルダー12体×2セットあるので、2名様に売ります。高価で買ってくれる方にはポスタードリーム数枚やトランプなどもおまけに付けます。また、バーチャロンのアーケード用ポスターやVF2のアーケード用ポスター（数種セット）も売ります。希望品名、価格、連絡先を明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒984 宮城県仙台市若林区志波町17-3 丹野雅一）

●KOF、餓狼、ストII各シリーズやアルティメットエコロジーなどのポスターが多数有ります。80円切手同封で連絡ください。③（〒116 東京都荒川区西尾久7-49-13 片岡隆）

●ネオジオCD（トップローディング）、餓狼3、真侍魂、KOF94、95、RB餓狼、痛快ガンガン行進曲、コントローラープロを送料込みで6千円で売ります。すべて新品同様。80円切手同封で連絡ください。③（〒573-01 大阪府枚方市長尾台4-40-12 岩田代樹）

交換・その他

●カプコンの格闘ゲーム、サイキックフォース、KOFの好きな人、お友達になってください。イラスト交換もOKです。③（〒639-11 奈良県大和郡山市小泉町3761 小泉マンション107 岡下真理）

●こちらのネオジオ本体+コントローラープロ×2+メモリーカード+KOF94+真侍魂+龍虎2+餓狼SP+侍魂をあなたのプレイステーション+ソフト1本（美品希望）と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③（〒861-41 熊本県熊本市薄場町505-3 藤本勝巳）





お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係



WARZARD

冒険の幕は上がった 目指すは桃源郷！

[illegible]にアルティメットガード。ストーリーモードのサブキャラも一挙に公開だ!!

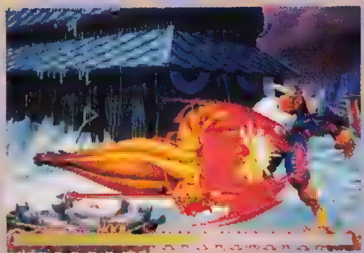
ガードが解ける ガードクラックとアルティメットガード

耳慣れない言葉だが、ウォーザードでは非常に重要なシステムだ!!

担当：伊勢猫

ガードクラック その条件

「ガードクラック」。この聞き慣れない言葉を簡単に説明すると、通常のガードで攻撃を受け続ける（ガードし続ける）とガードが攻撃に弾かれてしまい、継続されるはずのガード状態が解けてしまう…といったことがそれとなる。


いわゆるガード弾き…。レバガチャでは回復できないぞ!!

このガードクラックが成立する条件とは、各キャラの攻撃に攻撃力とは別にそれぞれ設定されている「ガード弾き値」と呼ばれるものが、攻撃をガードする度に加算されていき、これが各キャラクター別に設定された「ガード可能値」を上回った時にガードクラックが発生する。

ちなみに、各キャラクターのガード可能値については戦士であるレオがもっとも高く、その次がタオとムクロ。そして、魔法使いであるタバサが当然一番弱く設定されている。

まあ、ストⅡシリーズですでにおなじみのピヨリシステムのガード版だと思ってもらっても間違いではないが、ピヨリとは違って蓄積受け付け時間持続タイマー（以下のタイマー）が経過してしまうまでに次の攻撃をガードした場合、ガード弾き値の加算に加えてタイマーもリセットされてしまうため、強制連続ガードする場合ではなくてもガードクラックとなってしまう。

じゃあ、ガードクラックは避けられないのか?といった疑問を持つ人もいるとは思うが…ここで、アルティメットガードといったシステムを使うことで、ガードクラックを回避することができる。

アルティメットガード その効果と性質

以前にも紹介した「アルティメットガード」とは、いわゆる万能ガードのことで、投げ技以外のあらゆる攻撃をガードすることができる。

さて、このアルティメットガードは通常ガードと出し方や使い方が基本的に違い、P＋K同時押しのコマンドで専用のガードモーションを出すことができる。もう少し詳しく説明すると、コマンドを完成させた時点ではアルティメットガードの準備モーションがまず出る。そして、この準備モーション中に攻撃を受けることで初めてガードモーションへと移行しアルティメットガードが成立、ゼロカウンターコマンドでガードキャンセル攻撃を出せる。


これが、準備モーションで…、


アルティメットガード。ガード版の当て身投げみたいなもの。

アルティメットガードのメリットとしてまず挙げられるのが、ミスティックマジックなどの必殺技扱いの攻撃でライフゲージを削られなくなること。そして、最大のメリットとしてはガードクラックが絶対に起こらないことがそれといえる。なぜガードクラックとならないか?これは、先ほど説明したタイマーがアルティメットガードをした瞬間にクリアされるため、ガード弾き値がガード可能値を超えることが絶対にないからだ。


連続ガード中でもアルティメットガードへと移行できるぞ!!

ただし、準備モーション中に攻撃をガードしなかった場合（アルティメットガード失敗の場合）には、しっかりと反撃を受けてしまう硬直時間があるので注意すること。

また、アルティメットガード自体にはガードキャンセル攻撃を行わなかった場合のガード継続時間が各キャラクター別に設定されていて、受け付け時間は長い順にレオ、ムクロ、タバサ、タオの順となる。


リーチの短いタオなどは、硬直が解けてから反撃したほうが　。

オーブは効果的に使っていこう

ミスティックオーブの使い方

よりダメージを与えるのがいいのか？実はそれほど奥は浅くない。

担当：MVP

ミスティックオーブ、これは一種のアイテムである。これを取りそして↓↙←Ⓟ3つ同時押しでミスティックマジックが発動。つまりオーブは1つ1つに魔法が入っているアイテムである。

まずはオーブの種類

これは前にも紹介したことであるが改めて説明していこう。

まずはオーブの種類から確認。オーブはスタートボタンによって以下の順で種類を変えていくことができるぞ。

① 氷
② ・メテオ
③ 毒 ←
④ 炎 ←
⑤ 風 ←
⑥ 雷 ・

と変化していく。雷までいったら再び氷に戻る。そして各オーブは最大3つまで持て、3つ持った状態で取ると氷が1000点、メテオが2000点、以下1000点ずつ上昇する。



スタートボタンでオーブの種類をかえよう。



オーブが3つある時にオーブを取ると点数が入るぞ。

使い方を知る

さて、ここからが本題。いよいよ魔法の使い方について説明していこう。

いざオーブを使おうと思っても、ガードされてしまったりもしくは出かかりをつぶされてしまうので、効果的な使い方を覚えないともったいない。

基本的に使いどころは2つある。詳しく見ていこう。



出かかりに無敵はないので注意しよう。

浮かして追い打ち

以前にも紹介したやりかた。まずは相手を浮かせることから始まる。浮かせるというのは転ばすだけでなく少し高目にはねる感じでないとだめだ。これには各キャラの浮かせ技、

●ムクロ…↙中K
●レオ　…屈大P
●タオ　…屈大P
●タバサ…↙中K

を使うか、もしくは投げである。

とりあえずこの2つの方法で浮かして魔法を使ってみよう。使う魔法は「風」がいい。この理由は後にするとして、うまく当たるとコインが出てくる。ダウン判定の敵にも追い打ちでコンボになっているのだ。



投げや…、



浮かし技から、



ミスティックマジックを入れよう。

注意するのは引きつけてから当てるということ。投げの場合はすぐに使わないとなかなかヒットさせづらいが浮かせ技で浮かした時は結構高く浮くので、自分のキャラの目の前に落ちてきたぐらいで魔法を発動させよう。でないとたくさんヒットしないのでオーブがもったいないのである。

「生」重視

第2の使い方は通称「生」である。

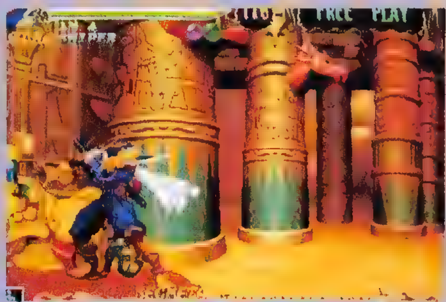
まずは敵を転ばそう。そして目の前まで近づき、敵が起き上がったときに魔法を発動する。こうするとかなりヒットさせやすく、しかもヒット数が多いのでコインの数も多い。これが「生」である。

さて注意点としては位置とタイミングである。

位置というのは画面のどこにいるかで、これは敵を端まで追いつめているのが理想である。投げや浮かせ技を駆使して端まで追いつめよう。

タイミングというのはズバリそのもので、相手の起き上がりにどれだけうまく合わせられるかである。

魔法を発動した時によく見ると自分の構えがかわる。この構えには実は一瞬判定ができるのだ。発動した瞬間がそれで、これを相手の起き上がりのくらい判定が出た瞬間に重ねるのである。うまく成功すると構えの判定が敵にヒットし、それによって敵はのけぞり、そこに魔法が当たっていくのである。



端に追いつめて、



この構えを当てるようにしよう。

タイミングが遅くても早くてもガードされやすいので、これは体で慣れるしかない。グラフィックをよく見るのだ。



失敗するとガードされるぞ。

さてこの「生」で当てるやり方の利点を見てみよう。それは2つあり、まず1つはコインの枚数が多い（相手によっては浮かせたほうが多い奴も中にはいるが）、もう1つは浮かせた時よりも安定している、ということだ。

浮かせた場合落下を待ってから発動させるので、ベストのタイミングに持っていきにくいのである。それに比べて「生」は最初さえ決まれば後はいい感じに魔法がヒットしていくのである。慣れてきたら「生」を重視していこう。



成功すればコインの山

各魔法とコインの関係

このように追い打ちとして魔法を使ってコインで稼いでいく場合に問題となるのが、「どの魔法がいいの？」ということである。

というわけで各魔法とコインの出やすさを見ていこう。

- ●氷　…連続になりにくく出にくい。
- ●メテオ…結構ヒットしているふうに見えるが実はそれほどでもない。
- ●毒　…一撃のダメージは高いがあまりにもヒット数少なすぎ。全然出ない。
- ●炎　…見た目はすぐ終わってしまいヒット数が少なそうだが結構出る。
- ●風　…魔法はこれ、というぐらいヒット数が多くすごい数のコインが出る。
- ●雷　…当たり方にムラがあるが、うまく当たればかなり出る。

このように基本的にコインを大量に出すには風の魔法である。別に稼げといっているわけではないが大量のコインが出る快感があるし、なんといっても目的の1つがレベルアップであるわけだから稼いだほうがいいだろう。

ただ1つ、風の魔法にも注意点がある。ボスの耐性が関わってきて、風が弱点の場合風の魔法を当てるとダメージが大きくて何回も当てられなくなってしまうのだ。

こういう場合、雷で代用したほうがいいところもありそうだ。要研究である。



風に弱い奴には雷を使ったほうがいいのか？

連続魔法のコーナー

ここからは魔法を2つ以上使った豪華な連続技について説明していこう。

まずは魔法→魔法が連続になる条件からいってみる。これは魔法によって相手が浮いた状態で次の魔法が間に合えばOK。

と文で書くのは簡単であるが、魔法にも出の速さ、当てた時にどのくらい浮いた状態になるのか、そして魔法を使い終わったときの硬直などが問題となり、なかなかこれが難しい。

しかも魔法には雷のように当たり方がよくなければならない場合もあり、これが毎回狙ってできるわけではないので厳しいものとなっている。

基本的に最初の魔法はあまり接近しすぎていると次につなげにくい。少し遠目から発動して、次の魔法につないでいく間の時間を少なくしたほうがよい。そして次に発動する魔法はなるべく出が速くなければいけない。

という非常に厳しい条件であることを認識したうえで各魔法を見ていこう。

- ●氷　…氷は出が非常に遅く、しかも連続ヒットしにくいのでガードされる可能性がある。そしてなによりの問題はあまり敵が浮かないということだ。
- ●メテオ…少々出が遅いが相手に向かっていくのでそれなりに使っていける。硬化もあまりなく次にもつなげやすい。
- ●毒　…出が速く硬化もあまりないので使えそうだが敵がほとんど浮かない。よってこれは2回目に使うといいだろう。ただしこの場合ヒット数が1〜2ヒット増えるだけである。
- ●炎　…毒と同じような感じで使っていけそうではあるが実はほとんどヒットしてくれない。全く使う必要がないだろう。
- ●風　…これは出が遅いが当たれば敵を浮かせられるので1回目に使っていくのがベスト。これで浮かせて次につないでいこう。
- ●雷　…この雷の特徴はすべて備えているということ。出の速さ、硬直、浮き、すべて備えているので2回目で使うものとしてかなり秀でている。

というようになっている。1回目に風、2回目に雷が当たったときにコインの枚数が最も多いだろう。

こういうふうにできると非常に敵をボコボコにしている感じで気持ちいいが、これには少し問題点がある。それは「魔法のしこみ」である。オーブの順番を覚えていないと素早く2個目を目的のオーブに変えられないことだ。これも慣れるしかないが、できることならあらかじめ種類を変えておいてからオーブを取るようにしよう。

当たりがよければコインの数は多いので、オーブがたくさん出やすい面では狙っていってもいいかもしれない。



魔法から…、



魔法。うまくいけばコインウハウハだ。

魔法から魔法へつなげよう

※状況によってはもっとつながる

最初に使う魔法＼次につなげる魔法	氷	メテオ	毒	炎	風	雷
氷	×	×	×	×	×	○
メテオ	×	○	○	×	×	○
毒	×	×	○	×	×	×
炎	×	×	×	×	×	×
風	×	×	○	×	○	○
雷	×	×	○	×	×	○

ボスとオーブの深い関係


有効：氷、雷


耐性：炎



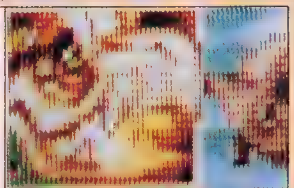
ボス名：KONGOU（金剛）

金剛は体が大きいわりには風によるヒット数が少なく、なかなかコインが出ない。
　しかもスーパーアーマーモードになっている場合、オーブによる攻撃はほとんど無効化されてしまい1個分損をしてしまう。
　一応浮かせた後の魔法で少しはコインが出るが、その数も他のボスと比べると少ない。しかも宝箱も出にくいので（これは金剛が倒れにくいため）、オーブは使わないほうがいい。


金剛にオーブはもったいない。


有効：氷


耐性：炎、雷



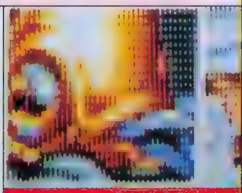
ボス名：HAUZER（ハウザー）

この巨体のボス、ハウザーはコインをたくさん出す。巨体ゆえにくらい判定が大きく魔法はまんべくなく当たる。
　ただこの面は宝箱が出にくいので、できれば前の面からオーブを持ってきたいところだ。
　気になる耐性も風にはノータッチなのでどんどん魔法をぶち当てていきたい。ハウザーにオーブはすべてつぎ込もう。


とにかくよく出すハウザー。


有効：炎


耐性：氷、雷

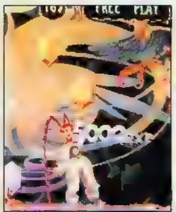


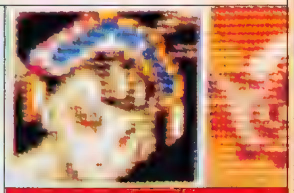
ボス名：NOOL（ヌール）

キャラクターから見て、耐性と有効であるオーブはすぐに判別できる。
　ヌールはコインをまあまあ出す奴で、しかもヌールの面は宝箱が出やすい。これはキャラクターにもよるが、とにかくヌールに対しては気軽に風の魔法を使ってコインを出させていこう。ただし雷による連続攻撃はやめたほうがいい。
　風の魔法で倒して、そして宝箱が出現。これが理想的だ。


ヌールは安定して稼げる。


有効：雷、毒


耐性：風、炎



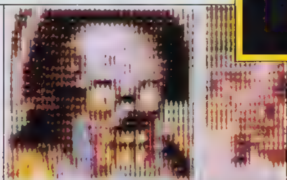
ボス名：LUAN（ルアン）

ルアンは空を飛んでいるので普通に当てようとするよりも一度転ばして生で当てていくほうがいい。
　コインの枚数は普通であるが、この面は宝箱がオーブになりやすいのである。耐性のある風の魔法でコインをどんどん絞りとってやろう。
　タオでやった場合、1面がルアンでしかも弱い。うまく稼いでいけば1面だけで17万〜24万も稼げるのである。


ルアンもなかなかいけるくち。


有効：雷

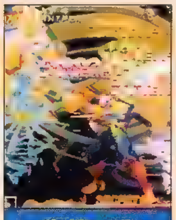

耐性：毒



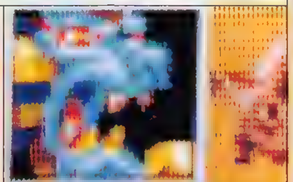
ボス名：GIGI（ギギ）

ギギは石でできているため、風雷に弱い。ということは、風→雷の連携を使った時にダメージもかなり入ってしまうのだ。
　ギギは風の魔法でコインをわりとよく出す相手なので、できれば何度も当てることができるように雷による連続攻撃は絶対に狙わないほうがいいだろう。
　ただダメージ目的ならば雷を当てるようにするとよい。


ギギも安定して稼げるキャラだ。


有効：風


耐性：炎、毒



ボス名：SECMETO（セクメト）

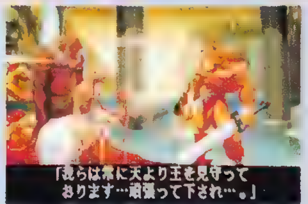
その攻撃法から炎と毒による耐性があるのは明らかである。まぁ基本的にこれらのオーブはあまり使わないので問題はない。
　一番の悩みどころは風の魔法が弱点というところだ。コインをたくさん出そうとして風の魔法を使った場合、ダメージがかなり入ってしまうのである。セクメトはコインをよく出す奴なのでできれば他の魔法でダメージを抑えつつコインを取りたいところだが。


セクメトは風でやるか否か非常に悩む。

各キャラクターたちのストーリーを追っていってみよう

ウォーザードの世界を演出する脇役キャラクターたち

4人いるプレイヤーキャラクターたちは、それぞれに独自のストーリーを展開していく。その展開されるストーリー上で登場する、演出キャラクターにスポットを当ててみよう。プレイするときは脇役にも注目、だ。



レオを助ける3人の賢者の亡霊。彼らの助けなくして、魔王打倒はありえない！

この3人の賢者は、ストーリー設定にもあるように、レオに仕えていた賢者たちである。

この3人は、レオでプレイしていると、1面のハウザー（恐竜）を倒したあとに、何と死んだはずが、亡霊（?）となって出てきて、レオを勇気づけてくれるのだ。

3人の賢者（勇気：バロ、力：ビゴ、知：ビスツ）

グリーディアの王家に仕えていた100人の賢者たちの長。
先の大乱で獣と化され畜生道に落とされたレオを人間に戻すためにおこなった120日間の錬命の儀式で、持てる力を使い果たし、その生涯を終えた。
レオは彼ら100人の賢者の命と引き換えに、心と首から下の肉体を取り戻すことができたのである。
その魂は天に召された後もレオとともにあらんとする。

性格
- 勇気の賢者バロはレオを常に冷静にさせ、勇気を与えている。
- 力の賢者ビゴはレオに常に力強く進む強い意志を与えている。
- 知の賢者ビスツは頭を使い、場を盛り上げ雰囲気を和らげレオに新たな知恵を与える。





ムクロを亡き者にしようと襲ってくるタヌマ。その姿は見るみるうちに怪物に。

このタヌマは、ストーリー上では忍者のムクロと対立しているようである。

だが、ムクロでプレイしたとき以外の他のキャラクターのときにも、このタヌマは、怪物「金剛」として登場する。

ムクロでは1面、レオは2面、タオは4面、タバサは5面に出て来るぞ。

タヌマ

ジパングを統治する幕府トクガワの重臣。
ナオスケの用心棒的な働きで現在の地位についており、その権力を後ろ盾になおかつ自慢の腕力で傍若無人のしたい放題で町民からは忌み嫌われている。
突如大火に巻き込まれたエドの町で高笑いをしつつ、ムクロを待ち受ける。

性格
- 豪快な性格で細かいことは気にしない。
- べらんめぃ口調。





アランバートの国を支配する、アルマーナ4世。神獣の姿へと変身する。

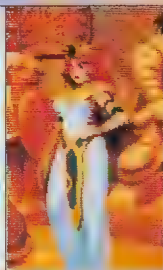
このアルマーナ4世は、ピラミッドのある国、アランバードの地で、プレイヤーたちを待ち受けている。

基本的に、どのキャラクターともストーリー的にはそれほど関わってこないのだが、このアルマーナ4世を倒さないと、空中城の情報を入手できないのだ。

アルマーナ4世

アランバードの国を支配する女帝。
ヴァルナ帝国との密約により世界征服のために手を組む。
奴隷はヴァルドールを崇める像を造るための人員である。

性格
- プライドが高くなんでも上からものを言う態度である。





救出もむなしく息を引き取るケントス。仇は必ず討つ！

このケントスは、レオの国グリーディアの兵士の中の生き残りだ。

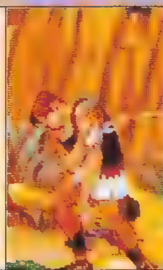
レオでプレイしていると、3面のセクメトを倒したあと、命からがらのところをレオに救われる。

しかし、レオに救われるもむなしく、そこで息を引き取ってしまう…。

ケントス

かつて王・レオに仕えグリーディア城にいた兵士。
帝国に国を奪われた際、アランバートへと連行され酷使されている。

性格
- 忠誠心に厚い。
- 礼儀正しい。





彼女を見事救出。ペットの犬たちも大喜びで歓迎する。

イーシアがヌールに襲われるデモが見られるのは、レオでプレイしているとき。

レオの4面がヌールで、このときのスタート時のデモで、彼女は登場する。

見事彼女の救出に成功すると、倒したあとのデモでお礼を言ってくれるぞ。彼女のペット（?）の犬も大喜びだ。

イーシア

アイスラーンに住み、犬たちと生活している娘。
ある時、上空より来た黒船に村の人たちが連れ去られ、一人ぼっちとなってしまう。
途方に暮れているとき、海の怪物ヌールが現れ海へと引き込まれそうになる。

性格
- おとなしくて動物好き。
- 口調も丁寧で優しい。



何でもこい！いかなる難問も心配無用

必殺！バーリ・トゥード攻略

この娘は、タオで登場するキャラクターで、父の仇を討ちに来たところを、タオが手助けする。

ストーリー上の展開では、このタヌマ戦の前の2面、3面でこのイザナギの弟たちをタオが助けている。そして、このタヌマ戦をクリアすると、兄弟の感動の対面となるのだ。



何と、実は以前に助けられた兄弟たちの姉だった！感動の再会。



タヌマに父親を殺された仇討ちするところを、タオに助けられる。

日本人の子供たちの姉(アマノ＝イザナギ)

ジパングに住み、幼いときに母を失い父とイザナギの二人で弟たちを養ってきた。
ある日、少し家を空けている間に父を殺され二人の弟をも連れ去っていった男がいた。
その正体が幕府の老中タヌマと分かりイザナギは父と弟たちの仇をとりに城へと向かうのであった。

性格
- 人前では気が強い所を見せている。
- 弟たちには母親代わりで時には厳しく、時には優しい。



このキャラは、タオでプレイした際に、2面のハウザーを倒したあとに、助けてくれてありがとうと言って登場する。

しかし、設定に弟思いとあるのに、弟を残して一人で脱出してくるとは、なかなか自己中心的なヤツだ。弟もそれをデモで指摘している。

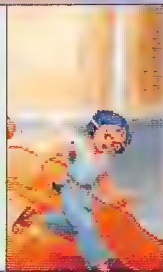


フヒトを救出。弟がとらわれていることを知り、さらに救出に向かう。

日本人の子供・兄(アマノ＝フヒト)

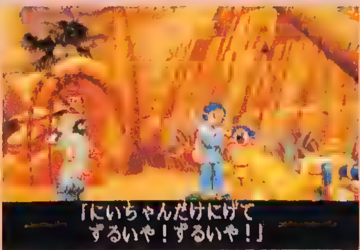
イザナギの弟。
ジパングで弟とともにタヌマに連れ去られてアランバートで奴隷として働かされていた。
助けを呼んでくると言って弟を残して脱出していった。

性格
- 負けず嫌いで人前では少し強がりの態度をとる。
- 弟思い。



この弟は、兄たちと同じく、タオでプレイしているときに登場するキャラで、設定のように、アルマーナ4世のいる国、アランバードでとらわれている。

アランバードはタオの3面めに来る。見事倒せば、やっと助けに来てくれたねお兄ちゃん、と感動の対面。

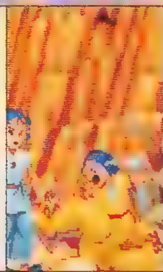


弟のムラクも救出。するどい指摘をするムラク。

日本人の子供・弟(アマノ＝ムラク)

イザナギ、フヒトの弟。
ジパングで兄とともにタヌマに連れ去られアランバードで奴隷として働かされていた。
助けを呼んでくると言って脱出していった兄の帰りを待っている。

性格
- 甘えん坊で泣き虫。
- まだまだ子供っぽさが残る口調。



ムクロの目的は黒船を調査すること。その命令を出した張本人が、このナオスケだ。

しかしナオスケは、実はムクロのことを煙たがっているようである。1面クリア時のデモにおいても、任務に向かうムクロに対し「くっくっく…バカな奴」などと言っている。危険な人物。

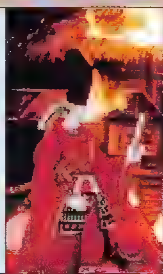


実はナオスケはムクロを亡き者にしようともくろんでいるらしい。危険だ。

ナオスケ

ジパングを統治する幕府トクガワの第24代将軍。
突如来襲した黒船の正体を確かめるべく、ムクロに探索を命じた張本人だが、言動の端々に怪しいものが付きまとう。
ムクロが自分のことをいぶかしんでいることをうすうす感じている。

性格
- 冷徹な性格で、己の欲望や利益のみを考え行動している。
- 自分は危険を冒さずに人を使う。
- 常に命令口調で上から物を言う。



この2人は、おばあちゃんとその孫で、タバサでプレイしているときに、氷の国、アイスラーンで登場する。

アイスラーンで、ヌールに捕まり、ヨババがあたふたとして困っているところを、タバサが出てきてヌールの足をバッサリと斬る。ヌールを倒すと助けたお礼を言われるぞ。

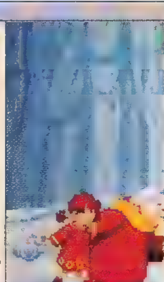


捕まるマムル、あわてるヨババ。ヨババのあわてぶりが非常におかしい。

マムル

アイスラーンに住み、老婆（ヨババ）と二人で生活している。
ある時、上空より来た黒船に村の人たちが連れ去られていく際、おばあちゃんと逃げ出そうとしていた。
その時、海の怪物ヌールが現れつかまってしまう。

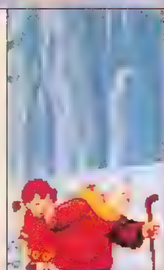
性格
- 甘えん坊
- おばあちゃん子
- ぬいぐるみをいつも大事に持っている。



ヨババ

アイスラーンに住み、孫(マムル)と二人で生活している。
ある時、上空より来た黒船に村の人たちが連れ去られていく際、孫を連れて逃げ出そうとしていた。
その時、孫娘のマムルが海の怪物ヌールにつかまってしまう。

性格
- 孫娘がかわいくて仕方がない。



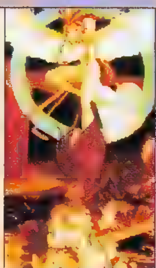
ルアン

このキャラクターは、レオ、タバサ、タオの3人でプレイしているときに出てくる妖精だ。

このルアンは、初めはプレイヤーの前に妖鳥の姿で立ちはだかるが、プレイヤーが勝利とすと、本来の姿を取り戻して話しかけてくる。

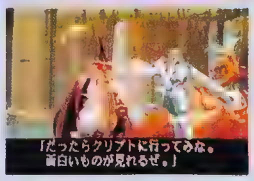
実は、ルアンは巨大な黒い影によって、あのような姿に変えられていたのだという。

プレイヤーに話しかけてきたルアンは、プレイヤーにとって有利な情報をくれるぞ。



ひときわ大きな剣を持ったこの男は、タバサでプレイしていると、4面の恐竜を倒したあとに、お前もなかなかやるな、と言ってタバサに話しかけてくる。

ちょっとスカしたカンジがイヤな野郎だが、一応情報をくれるので、相手をしてやろう。

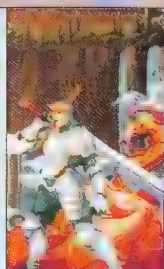


ちょっと変な奴、ロンベルト。カッコイイとは言いがたい。

ロンベルト

己の剣一つですべてを渡り歩いてきた男。
帝国の莫大な財産を目当てに戦いを続ける。

性格
- プライドが高くカッコつけである。
- 自分より強いものなどないと思っている。



キャサ夫のVF3対戦旅行in London



攻略ライターにして漫画家のボボしじみ、ただいま次回作構想中！待て、しばし！



COMIC／ボボしじみ、そしてC・LANことまさ兄のL・ロンドンに続くのでアリマス… SEE YA！

VF3U.K.だ!

キャサ夫のどんな感じ?

イギリスにもいましたよ、バーチャ2のチャンプが…。

やぁどうも、久々の記事連載です。やっと稼働し始めたVF3。みんなやってますかね?で、3初イベントということで行ってきましたよ、イギリスは「ロンドン」。



ここがロンドンの中心地「ピカデリーサーカス」。

場所は待ち合わせ場所として有名なエロス像のある「ピカデリーサーカス」。ここに9月8日にオープンしたばかりの「SEGA WORLD」でイベントが行われたのだ。

やっぱり社会的影響を与えたVF、世界どこでもやっているもんですね。ちゃんとイギリスでも大々的な大会が開催されたらしく、「U.K.チャンプ」というのが存在し、これまたいい動きをしていました（VF2ではなく、3で）。



セガワールド入り口。とてもゲームセンターとは思えないね。

というわけで、まずはイギリスゲーム事情というか、日本でもいう「マナー」みたいなものについて紹介しとこう。

出してYEAH! 決まってYEAH!

やっぱり外国人といえば、何に付けても無駄（派手ともいう）なリアクションが多い印象がある。このノリは、ロンドンでもまったく一緒。

見た目、派手な技を出しただけで「イヤー」と叫び、それが決まれば、もう大騒ぎー それに付け加え、珍しい技が決まると「nice」と自分で決めといてほめる次第だ。

このノリは日本人には無いものと言えるだろう。

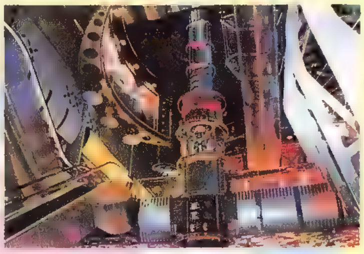
だが、日本と「似てる」なと思った部分も、それなりにある。

それはどの地域でも言えることなのだが、とあるゲームセンターでVFが盛り上がり、順番待ちまでしている。そこに名の知れた強者がいるとしよう。すると、周囲の人間は「やらないのかな?」などと考え、席を譲ろうとする。

この光景がセガワールド内でも起きたのだ。彼はVF2イギリスチャンプらしく、イギリスでは、かなりブイブイ言わせているらしい。

イギリス事情…総合的なスタイルとは?

現地ではVF2をプレイすることはできず、2でのスタイルはうかがえなかった。しかし、発売間もない3は時間の許す限り対戦ができ、イギリスでのスタイルがはっきりわかったのだ。



1階から6階まで吹き抜けになっている大スケールなスペース。

イギリスのスタイルはズバリ!「待ち」が多い。そもそも日本以外の国、異国では日本なみにゲーム自体が盛り上がっているわけではない。つまり、人口が少ない分、発想力、情報量も必然的に少なくなり、レベル的に高い物を必要とはしなくなるわけだ。

だから、リングのあるステージではひたすらリング際で相手を待ち、リングアウト狙いといった最短の勝ち筋しか見いだすことができず、リングのないステージでは、ひたすら大技を出して暴れるといった闘い方が多かった。

これは、以前台湾へ行ったときも同じことを感じたが、台湾の場合は自分なりの努力が報われ、その結果、日本でも大ブームとなったあの「台湾ステップ」を生み出したのだ。



日本ではまだ発売されていない「ツーリングカー」も8人通信で…。

元々台湾では、中国語に訳された「ゲーメスト」が販売されているため、それを手にして現れるといったものも少なくはなかった。しかし、訳された雑誌が発売されるのは日本の2ヵ月遅れ。台湾現地人は、それでは納得いかず日本語の雑誌ならさらに1ヵ月早く購入できるため手にし、日本語を勉強してまで練習した者もいるらしい。

だからこそ「マキシマムバトル」で、あれだけインパクトを与えることができたのだ。

だが、今回イギリスでイベント参加してくれた人たちは、誰一人ゲーメストは知らない様子。だから、（だからなのか?）イギリスでは待ちが多いのだと思う（あくまでも推測）。



95年デーモン・ヒルのウィリアムズカラーがど〜んと展示。

イギリスチャンプは、なんとカゲ使い!

U.K.のバーチャチャンプ、それはなんとカゲ使い。

たまにリング際で待つそぶりがあったが、やっぱりチャンプ、基本的な攻撃連係はしっかりとしている。

肘でよろめかしたら、投げと打撃の二択を仕掛け、弧延落で投げた際にはイズナ落として安定せずに、幻葉から散弾裏蹴りなどわりと多彩なコンボを使ってきた。



ファンキーなジェフリー使いの黒人さんもイベントに参加してくれたのだ。

接近戦での攻防も肘、中段蹴り、旋蹴りをメインに使い、ここだという場面では龍尾閃も確実に決めにくる。

U.K.チャンプに関しては時間がたてば、まだまだ強くなる見込みがあった。

まあ、3が発売されてまだ間もないころに遠征をしたので、今回のイギリス事情、レベル的なものはこんな感じだ。



見よ!この広々スペース。様々な機種が並び、暇はしない!



キャサ夫の海外進出計画第2弾
Re LONDON

ぼくらはたかしとまさのり。てつじんとらいたあさ。ろんどんにばーちゃのたいせんをしにいってきたんだ。ろんどんはいったいどんなかんじかな？

リポート：C・LAN

イギリスのテレビ局ヒューランド社の依頼を受け、セガさんを通してキャサ夫にテレビ出演の依頼が来たのが8月半ば。日程は観光なども含めて、9月29日から10月3日までの計5日間。


成田だ。いざでっぱーつ。

保護者兼撮影兼記事作成のためにC・LANが同行。不安いっぱい夢いっぱいの二人旅、台湾に続く海外進出第2弾、キャサ夫のロンドンツアーが始動したのでありました。

波瀾！英語の厚い壁

全日程で何よりも困ったのが言葉の壁だ。当たり前だがイギリスはすべて英語の世界。いきなり飛行機の中で食事や飲み物の選択にしどろもどろする始末。英国滞在中、2人の口からは「英語が話せたらなあ」というぼやきが口癖のように絶えず漏れるのだった。

結局イギリスで話した英語といえば「エクスキューズミー」、「サンキュー」、「ソーリー」ぐらい。情けなや。

イギリス到着

初めの話では、現地（ヒースロー空港）にセガヨーロッパの方が待っていてくれるという話で、目印としてお互いすぐにわかるように、セガ関連のグッズを携帯しておくことになっていた。

しかし、空港ロビーでいくら探してもセガグッズを持った人物は見当たらず、またUFOキャッチャーのラウ人形をぶら下げる我々を呼び止める者もなく約15分が過ぎた。

途方に暮れていたところへ、「キャサ夫さんですか？」という女性の声。我々はもうただうなずくばかり。最悪の事態だけはまぬかれたようだ。

その声の主は通訳の宮下さん、テレビ局（ヒューランド）のマーティンさん、ロビンさんの3名で、以後ほぼずっと同行してもらうことになる。

後で聞くと、こちらはどうやら「セガの帽子を被っているから、一発で分かる」ということだった。わりと話が違っていたらしい。ともあれホッと一息やね。

戦慄！セガタクシー

タクシーを待たせてあるということで空港を出てみると、鮮やかな「SEGA WORLD」のロゴが入った純白の車が目に飛び込んできた。あまりにも浮いて、いや目立つそれこそがタクシーで、わざわざセガの広告が入ったものを用意してくれたとのこと。どうやらセガはロンドンでも有名らしい。

後部座席に向かい合うソファがあるタクシーの形態や、窓から見える異国の煉瓦作りの建造物に感動しつつ、約1時間でホテルに到着。



これが噂のセガタクシー。セガの2階建てバスもあったぞ。

ジャパニーズアイアンマン

ホテルに着くと部屋には行かず、すぐにロビーで綿密な打ち合わせが行われた。

今回キャサ夫が出演するのは「ゲームマスター」という30分番組。毎週ゲームの達人を1人呼び、そのプレイを始め経歴やインタビューなどで構成された番組である。キャサ夫は日本から来た「アイアンマン（鉄人…ね）」というふれこみで、100人組み手を敢行する。

全日程5日間の内訳は次の通り。

9／29	移動日
9／30	自由行動
10／1	セガワールド
10／2	番組収録
10／3	移動日

このうち3日目のセガワールドというのは…そう、タクシーにもあったあれだ。いう

イギリス探訪記

9月29日〈移動日〉

AM7：30　会社出発


会社を出る2人。どんな旅が待ち受けるのか～。

AM11：00　成田発
（ここから現地時刻）
PM4：30　ヒースロー着


ヒースロー空港だ。日本との時差は8時間。

PM6：00　ホテル到着
PM6：10　収録打ち合わせ



泊まったのはこのインターナショナルホテル。立派だ！

到着してすぐ綿密な打ち合わせがなされる。



PM8：00　打ち合わせ終了

9月30日〈自由行動〉

AM9：00　ホテル出発
AM10：00　観光「ロンドンブリッジ」、「ロンドン塔」


ロンドンブリッジ。手前にロンドン塔がある。

なればこれは英国版ジョイポリスとでもいうべきもので、ここで馴らしも兼ねてイベント、つまりVF3の組み手を行うのである。

打ち合わせを終えると、とりあえず明日の自由行動に胸を躍らせつつ眠りにつくのであった。


ホテルは豪華な造り。観光客はいたが日本人は少なし。

驚愕！ビネガーイギリスの食事情

よくイギリスのメシはまずい、といわれたりもするが、普段からコンビニ弁当に慣れ親しんでいる我々にとっては何の苦でもなかった、というかうまかった。

ピザやパスタもあったが、我々がよく食べたのはバーガー類。それ単品がメインディッシュとなるため異様にでかい。ハンバーガーといっても直径15センチはあろうかという超大型で、1つ食べれば十分おなかいっぱい。しかも大量のフライドポテトも付くとあって、底なしの胃袋を持つ悪食C・LANでも2つ目を頼むことは決してなかった。

キャサ夫がどうしようもなく気に入ってしょうがなかったのがビネガー（酢）だ。テーブルには塩、ケチャップなどの他にビネガーが常備されており、これをポテトにかけると適度な酸味とまろやかさが加わっておいしくなる。帰国してから、彼がビネガーを持ち歩く癖が付くまでにそれほどの時間は必要なかった…。


イギリスの飯はとにかく量が多い。手前の瓶がビネガーだ。

仰天！イギリスゲーセン

2日目の自由行動日は観光と買い物がてら、ぬかりなくゲーセンをチェック。

基本的なプレイ料金は50ペンスで、大型ものやVF3は1ポンド。1ポンドが約180円で50ペンスがその半分だから、1プレイは90円か180円。実は日本とあまり変わらないのだ。今回行ったのは繁華街のゲーセンで、日本でいえば新宿や渋谷にあたるところ。郊外に行けばもっと安いかもしれないね。



イギリス都心部のゲーセン。日本製のゲームがやはり多い。

置いてあるのはやはり日本製のゲームが大半。ただ思っていたより対戦ゲームは少なく、レースゲーやガンシューといった大型ものが多かったのが印象に残る。格闘はストゼロ2（当然アルファ2）やKOF'96、鉄拳2やFVなど主だったものが各店に1〜2台といったところ。それも特に「うわっしゃはすっぱら〜」と大仰なアクションを取るでもなく、ごく普通にプレイしてたのでちょっと意外。つーか偏見があったというべきか。

非常に少なかったのがシューティングで、回った3軒のうち、見たのはストライカーズ1945×2に戦国ブレードx1の計3台のみ。彩京シューは海外で強いらしい。

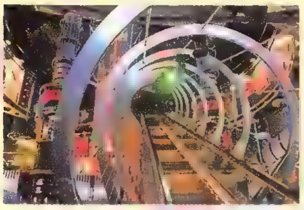
どうもあちらではゲームは「金のかかる遊び」という認識が強いらしく、気軽に立ち寄る感じではないっぽい。ゆえに攻略法などの需要も少ないらしい（業務用は）。はたしてイベントは盛り上がりを見せるのか？一抹の不安が残る。

というわけで一足先に我々はセガワールドへ向かうのだった。馴らしの下見…普段の楽天的なキャサ夫からは考えられない周到さだ。

恐怖！セガワールド全台フリープレイ

ロンドンの中心部、ピカデリーサーカスにセガワールドはあった。

早速中に入ろうとすると、入場料がなんと12ポンド。日本円だと2000円以上とかなり高い。さすがに一瞬ためらったが、せっかく来たんだからと入場を決意。


セガワールドを下見。入場料が高い分全台フリープレイだ。

中に入って納得。アトラクション、ゲームの類がすべてFREE、つまりただなのだ。例外はUFOキャッチャーのようなプライズマシンと飲食物のみで、それ以外はすべてただ。ただですよもう！日本ではちょっと考えにくいね。

セガワールドは全6階建てで、もちろんゲーセンフロアもあり。海外の筐体はアップライトが多く、逆ナス型のレバー、ぶ厚いボタンが標準タイプ。ここでもそれは同じで、ラスブロやFV、VF2、鉄拳2、K-2（キラーインスティンクト2）など、大半がこの仕様の対戦台。やりにくいったらもうなかった。ただしVF3はメガロに入っており、普通のコンパネだったので僕あ助かったな。

ここでは人も多かったせいかお客さんのノリがよく、技が決まる度に歓喜の声が上がる。VF3筐体には「日本のトッププレイヤー来たる！そ


もちろんゲームフロアもあり。VF3はこっちでも大人気。



鉄人キャサ夫の来訪を予告する張り紙が。興奮が高まる。

AM11：00 ピカデリー周辺にて買い物&食事


ロンドンの中心ともいえるピカデリーサーカスの一風景。

PM4：00 セガワールド下見
PM7：00 プラネットハリウッドにて夕食


映画をモチーフにしたプラネットハリウッドにて夕食。

PM10：00 ホテル到着

AM10：00 ホテル出発
AM11：00 スポーツカフェにて昼食。キャサ夫インタビューを受ける


スポーツカフェにてインタビュー、のはずだが…。

PM0：00 観光「トラファルガー・スクエア」


トラファルガースクエアにて。腕にはミミズ腫れが…。

PM2：00 セガワールドにてイベント開始
PM2：30 UKチャンプとの対戦開始
PM3：30 イベント終了
PM4：30 観光「バッキンガム宮殿」


バッキンガム宮殿。あんたらなにしてんの。

の名は鉄人キャサ夫!!」みたいな張り紙があり、キャサ夫は乱入を思いとどまる。

とりあえずその場を離れ、視察のためアトラクションでたっぷり遊ぶと、我々はセガワールドを後にするのだった。

SHORT STORY キャサ夫の苦悩

3日目のセガワールドでのイベントは大盛況。イギリスにもやっぱりマニアはいた。どこか場末のゲーセンで鍛練しているのだろう。快勝を続けるキャサ夫の前に現れたのは一人の黒人だった。

にこやかな笑顔で握手を求めると、彼はジェフリーを選びボロ負けした。そして「ジュネンハャインダヨ」、「ヨエ〜」などを連呼しつつ、再びにこやかにキャサ夫と握手して去っていった。

このすがすがしさにロンドンっ子の生き様を感じつつ驚嘆していると、人混みをかき分けるようにして長身の男が進み出る。周りの雰囲気が変わった。セガワールドの店員だ。だがその裏の顔はイングランドのVF3チャンピオンその人だった。

彼の使用キャラもキャサ夫と同じくカゲ。しかも色まで同じ。そして強い。

UKチャンプは負けても席を動こうとはしない。周りもそれをとがめるでもなく見守る。いつしかキャサ夫は押されていた。気づくと負け越しているのだ。

唇を噛みしめる。鉄の味がした。テクニックの限りを尽くし、全身全霊を持ってUKチャンプと拳を交える。

一時間ほど経っただろうか。いつの間にか周りの客は消え、チャンプとキャサ夫しかその場にはいなかった。その時点での戦績は6対4でキャサ夫がかろうじて勝ち越し。チャンプは席を立つと、「おまえ、強いな」とひとことといい残す。両者再戦を誓って握手をすると、彼は店員の仕事に戻った。


UKチャンプ登場。キャサ夫を大いに苦しめた。


ノリのいいジェフリー使い。「ジュネンハャインダヨ」を連発。


う〜ん残念、といったところかな。

興奮!テレビ収録

早いものでもう4日目。いよいよ今日が本番。収録だ。この日は一日中スタジオに缶詰め状態。スタジオといっても建物はなんと教会で、そこに海底ふうのセットを作って収録が開始された。

番組の本編は100人組み手。腕自慢の子供、若者たちを次々となぎ倒す鉄人、というシナリオだ。そこにインタビューなどが挿入され、全30分の番組になる。

様々なカットが撮影され、いよいよ組み手を開始。「100人も相手にして疲れない」という質問に対し、キャサ夫は「200人でも余裕だね」と答えてしまう。ブーイングの嵐がなりやまねえ。そこで機転を効かせたディレクターが、ブーイングだけを何回も収録、といった光景も…。

そんなこんなで無事撮影は終了。キャサ夫は見事100勝を達成したのだった(でも本当は1敗してたりして。まあそのへんは、ね)。


対戦相手の子供たち。実はこの中にUKチャンプの姿も…。

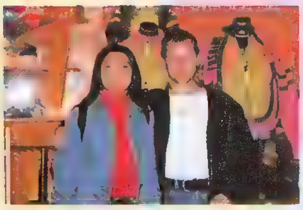

収録しつつ逐一打ち合わせ。さすがにこのときは緊張を隠せない。

全日程を終えて…

実はまだ収録が残っていた。ホテルで鉄人の私生活を撮ろうというのだ。サターンでキッズを立ち上げC・LANと対戦プレイ。数時間後C・LANはぶっ倒れて寝ているのにキャサ夫は平気でプレイしている…というカットだ。どうもイギリスでは「鉄人」という言葉が額面通りに受け取られているらしい。

そこでC・LANはマーティンさんと日英友好M:TGも敢行。言葉は通じなくてもゲームには何の支障もなし。

実は自由行動の日、キャサ夫はナイキのスニーカー、C・LANはマジックカードを買うために奔走していたらしい。しかもそのせいで編集部におみやげを買えなくなったという。なにやってんだか。


滞在中ずっとお世話になった宮下さんとマーティン。どうもお疲れさま。


バージンメガストアのRPGフロア。本場はやっぱりデカイ。

PM6:00　コベントガーデン周辺を延々うろつく。


コベントガーデンの踊り子。この後服に火がついて大変なことに。

PM11:30　ホテル到着

10月2日〈テレビ収録〉

AM7:30　ホテル出発
AM8:00　スタジオ到着
AM9:00　収録開始


ただいまメイク中。本格的だ。


ここがなんと撮影スタジオ。本当は教会とのこと。


子供たちに囲まれるキャサ夫。けっこうゲーマーもいたぞ。

PM0:30　昼休み
PM2:00　昼休み終了
PM6:30　スタジオ収録終了
PM7:00　ホテル到着。部屋で収録開始。
PM8:00　収録終了。マーティンとC・LAN日英友好M:TG


ホテルでギャザるC・LANとマーティン。日本優勢のようだ。

10月3日〈ロンドン発〉

AM8:30　ホテル出発
PM1:00　ヒースロー発

10月4日〈日本着〉

(ここから日本時刻)
AM9:30　成田着。帰宅

コンスポ

SS　セガ　11月29日　5800円(税別)

はるか彼方でVRは何を見たのか…
電脳戦機バーチャロン

ロボットアニメ全盛時代を生きた、25歳以上の人にはたまらないこのゲーム。サターン版のデキはいかに？

人型格闘兵器がぶつかり合う!!

この『電脳戦機バーチャロン』は、今までの対戦格闘とはひと味違うゲームだ。プレイヤーはバーチャロイドと呼ばれるロボットを操作する。操作方法も独特で、2本のスティックを使ってバーチャロイドを動かしていく。サターン版では自分の好みに合わせてボタンを配置することにより、コントロールパッドでも快適な操作を実現した。

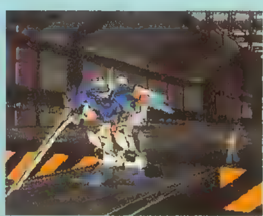
デモまで完全移植！

気になるゲーム画面のほうを見てみよう。写真を見れば分かると思うが、アーケード版と遜色のないデキになっていることが分かる。キャラクター選択後のカタパルトで射出される姿は迫力満点。また、デモ画面での操作方法の説明まで完全移植されているぞ。だからアーケード版と同様に、バーチャロイドの動きを見ながら操作を覚えることができる。もちろん、バーチャロイド同士が戦っているデモも見事に再現されている。いろいろな視点で戦っている姿は、バーチャロイドたちがみずからをアピールしているかのようだ。

操作性のほうもアーケード版と同じ感覚が得られる。アーケードでやりなれた人も、違和感なく操作できるだろう。また、回り込みやセンターウエポンキャンセルといった、特殊な動作までも完全に移植されている。



簡単な操作方法はデモ画面で覚えることができる。



迫力の発進シーン。これも見事に移植されているぞ。



回り込みなどのテクニックを使って敵を叩け。

サターンオリジナル機能も満載！

サターン版には家庭用ならではのオリジナル機能も満載されている。

●ランキングモード

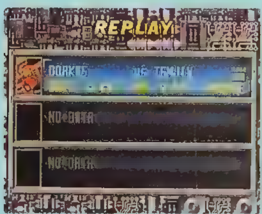
各ステージでCPUを倒すと、命中率やクリアタイムなどの結果が表示される。そして、それらの評価がポイントとして加算されていくのだ。ゲームオーバーになると、ポイントの合計がランクとして評価されるぞ。このほかにも自分の好きなステージでランキングモードにチャレンジできる。苦手なステージの練習に最適だ。

●リプレイモード

このゲームには自分のプレイをバックアップし、保存・再生できるようになっている。カッコイイ試合をしたときや相手を秒殺したときなどは、迷わず保存しよう。そしてデータを自慢するのだ!!



ランキングモードで自分の腕を試すことができる。



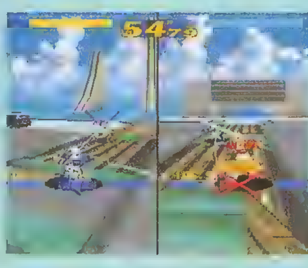
リプレイモードで自分の気に入った戦いを記録していこう。

対戦モードも充実

『バーチャロン』では画面を2分割にしての対戦プレイが可能だ。画面分割は縦画面と横画面の2種類を選択できる。視界の範囲が多少違ってくるが、ゲーム性に問題はない。自分の好みに合った画面を選んだほうがいいだろう。また、X-BANDにも対応を予定しているので、電話回線で見知らぬ人との対戦もできるぞ。



これが対戦モードのキャラ選択画面。グラフィックが美しい。



縦画面はバーチャロイドが大きく表示されるぞ。



横画面は視野が広くなっているぞ。自分の好みにあった視点を。

あのバーチャロイドも使用可能になる…!?

ある条件を満たすと出現するヤガランデ。サターン版でもこれは見事に再現されている。その巨大な体と破壊力は、プレイヤーを恐怖に陥れるだろう。また、ヤガランデは裏技を使えば、操作できるようになるぞ!!



ある条件を満たすと画面にウォーニングの表示が。



すべてが謎に包まれているバーチャロイド、ヤガランデ。

巨大な体から発射される武器は超強力だ。果たして倒すことができるのだろうか？



PS ナムコ 11月8日 5800円(税別)

これをきっかけに1〜3も集めてみては?

ナムコミュージアムVOL.4

シリーズ中、最もゴージャスな「VOL.4」。基板に手が出せなかった人も、これで安心!?

マニア狂乱の5作品を豪華カップリング!!

ナムコミュージアムも今回で4作目に突入。

今回のラインナップを見ると、20代未満の人にも見覚えのある作品が顔を揃えてきたと思う。

今回の収録作品は、前作までと比べて一つ少ない全5作品となっているが、収録タイトルを見るとファンなら大満足してくれるだろう。



数々の遺産が眠るミュージアムへの扉が今開く…。

パックランド

1986年

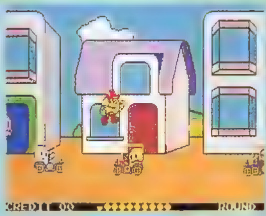
パックマンが元気に走って跳びまくる!!

このゲームはパックマンが迷子になった妖精を野を越え山越え谷越えて、フェアリーの国へ無事送り届けることが目的の、アスレチックアクションだ。

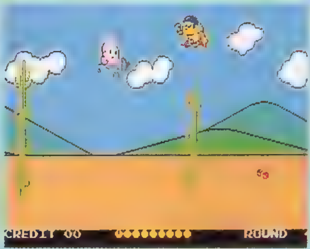
この作品にはレバー操作というものがなく、ボタン連打でパックマンを走らせるという、当時のゲームの中では斬新な操作方法を用いた作品だった。

そんなちょっと不慣れな操作感ながらも、ボタン連打でパックマンが爽快に走り回るため、当時のゲーマーたちはこの操作方法に皆熱くなった。

このPSでの操作方法は、□、×で左に、○で右に走り、方向キーでジャンプするのだ。



モンスターたちが車に乗ってやってくる。目の前にはパワーえさが。



妖精を送り届けて帰宅途中のパックマン、足どり軽く飛んでいます。

イシターの復活

1986年

『ドルアーガの塔』の続編はカイが主人公!!

前回の、『ナムコミュージアムVOL3』の収録作である『ドルアーガの塔』の続編にあたる作品で、今回の主人公はカイ。

前作で救出したヒロインのカイと、元主人公のギルと共に、登り詰めたドルアーガの塔から脱出するというストーリーだ。

この作品は、パスワード入力により前回の続きからプレイ可能という、業界初のパスワードコンティニューを採用。

また全128の迷路仕立ての部屋をまわり、宝箱を探し、敵を倒すことにより入っていく経験値をためてゲームを進めていくという、RPG色の強い作品だ。



カイ救出の感動の瞬間から今回の物語は始まる…。



魔法使いに囲まれた!帰り道も前途多難なのです。

妖怪道中記

1986年

三種のモードで国めぐり!!

純日本風の、それでいてどこかしら洋ゲーの薫り漂う不思議な作品。

今ではもはや当たり前となった3重スクロールや、美しく描き込まれたグラフィック、またキャラクターたちのボイスに、当時のゲーマーはため息をもらした。

他に敵を倒すことによって出る玉を取ることにより、体力、攻撃力などを上げることができるといったRPGの要素も含まれている。

横モード。上には風神、下には大百足、景清ピンチ!?





平面モード。地獄で閻魔大王の審判を受ける、生か死か究極の2択!

BIGモード。これら三種のモードで各ステージは構成されている。



アサルト

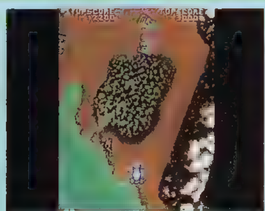
1988年

超高度から敵を攻撃せよ!!

このゲームの操作方法は、同社の『サイバースレッド』と同じく2本のレバーで操るという操作感の楽しいゲームであった。

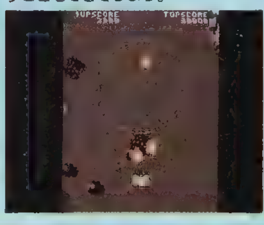
また操作することにより、自機ではなく地面がそれに合わせて回転するという、斬新な手法を用いている。

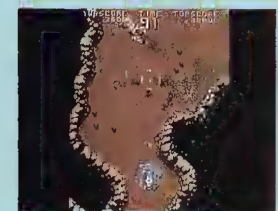
各ステージにあるジャンプ台に乗ることにより、上空へ舞い上がり、空から敵を攻撃できる、そこがまた爽快で気持ちいいのだ。



自機の操作に合わせて地面がグリグリ動く。

上を向いてショットを放物線状に飛ばすこともできてしまう。





ジャンプ台に乗って大空へ。上から敵を砲撃しろ!

オーダイン

1988年

空に海に、回転グリグリSTG

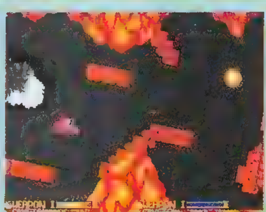
『アサルト』で見せた回転機能をフルに使ったものがこのシューティングゲーム。

背景、ボスキャラの演出に、と、ガンガンその回転機能が使われていた。

また、敵編隊を一掃することによりクリスタルが出現。コレを集めて空中に漂うショップで武器やアイテムを買い、パワーアップすることもできる。

登場キャラクターや世界観などもカワイらしくまとまっているが、難度は辛口というゲーム性も人気の秘密。

また、このゲームのように回転機能をフルに使った作品は、トリックルクルシューティングなどと呼ばれていた。

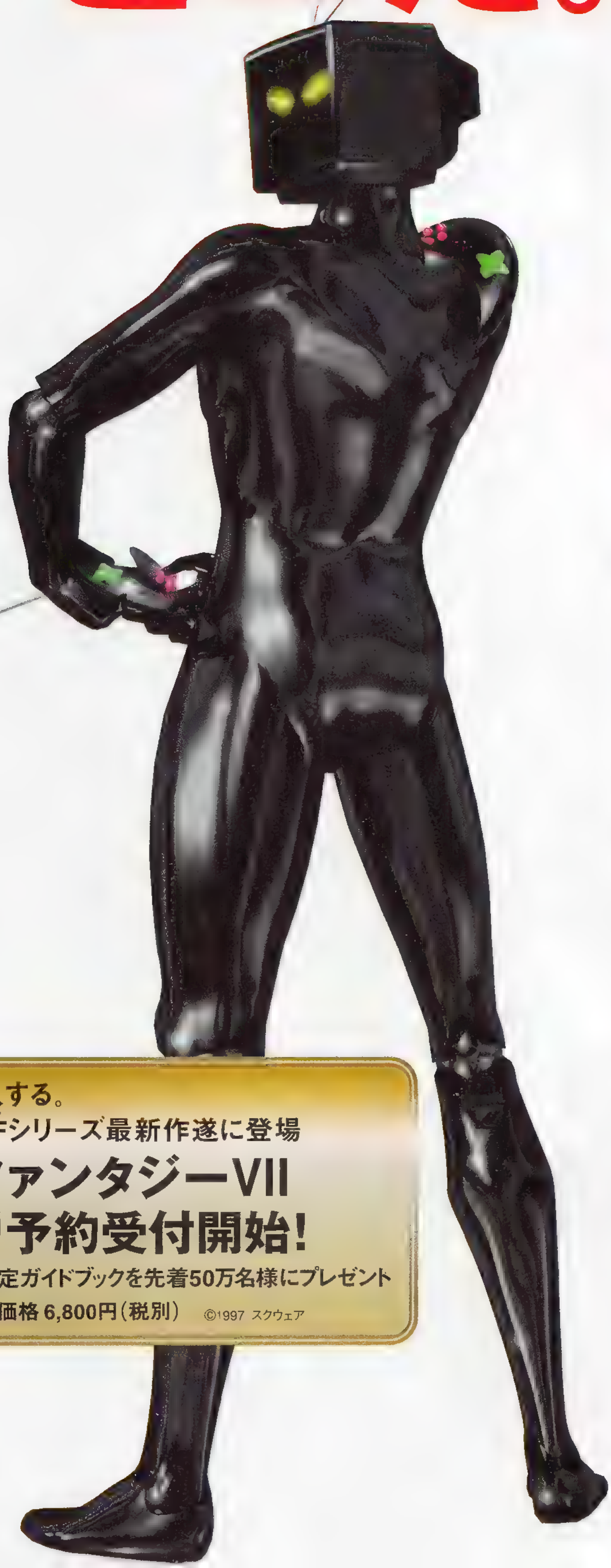


背景が回る回る。うまくぶつからないようやり過ごすのだ。



クリスタルをためてショップでお買いもの。

コンビニだ。



G兵衛セレクション 強力ラインアップ



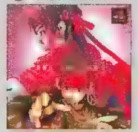
バイオ ハザード/5,800円
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



ポポロクロイス物語/5,800円
©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI



スターグラディエイター/5,800円
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



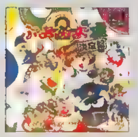
アークザラッドII/5,800円
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.



ワイプアウト XL/5,800円
©1996 PSYGNOSIS LIMITED



ナムコミュージアムVOL.4/5,800円
©(株)ナムコ



ぷよぷよ通 決定盤/4,800円
©COMPILE 1996

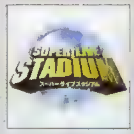


BELTLOGGER9/6,300円
©1996 GENKI

コンビニ専用ソフト、ぞくぞく登場!



ブシドーブレード
'97年3月14日発売予定
5,800円
©1997 スクウェア/ライトウェイト



スーパーライブスタジアム
'97年1月31日発売予定
5,800円
©1997スクウェア



プロロジック麻雀 牌神
'97年1月31日発売予定
5,800円
©1997スクウェア

※表示価格はすべて(税別)となります。

ゲームは新次元に突入する。
ゲームファン待望のF.F(エフエフ)シリーズ最新作遂に登場

ファイナルファンタジーVII
12月1日より予約受付開始!

コンビニでご予約のかたに限定ガイドブックを先着50万名様にプレゼント

'97年1月31日発売/希望小売価格 6,800円(税別) ©1997 スクウェア

お近くにG兵衛のいるコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン 0070-80-7080 (一般電話からでもOK)
受付時間:平日・土曜13:00〜22:00/日曜・祝日10:00〜19:00
12月1日よりサービスを開始

- ●対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「スーパーライブスタジアム」「プロロジック麻雀 牌神」のみとなります。
- ●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- ●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)
- ●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- ●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- ●お届け時期は1月25日までにお申し込みいただいた方は1月31日より配送を開始いたします。1月26日以降にお申し込みいただいた方は2月1日以降の配送となります。(地域によっては2〜3日お待ちください。配送日時の指定はできません。)
- ●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合のよる返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)

ゲーム買うなら、

私の名はG兵衛。これからは、ほしいソフトがいつでも買える。

G兵衛は、全国1万6,000店のコンビニにいる。POSシステムとシンクロしたコンビニネットワークで、これからは人気ソフトがいつでもどこでも、思いたったらすぐ買える。G兵衛の登場で、ゲームへのアクセスは圧倒的に進化する。

ELEVEN FamilyMart DigiCube サンクス

上記4チェーンのほか、G兵衛マークのあるコンビニで。

パーフェクTV! チャンネル・DigiCube（デジキューブ）で最新ゲーム情報もオン・エア。

「よりよいソフトを買ってもらいたい」というG兵衛の秘密兵器は衛星放送だ。最新のゲーム映像とサウンドで、雑誌では伝わりにくいライブなゲーム感覚を、ダイレクトに感じてくれ。ぶらっとコンビニに立ち寄った人にもデジタルエンタテインメントの偉大さをわかってほしい、とG兵衛は願うのだ。

G兵衛はここにいる。









K.O.F.'97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 出場希望キャラを募集します

毎年、その開催をファンから待ち望まれるキング・オブ・ファイターズ。今年のK.O.F.'96の興奮さめやらぬうちに、SNK様から、とんでもないお知らせが舞い込みました。知らせを受けた編集部では、あまりのことに感涙にむせぶ者、新声社ビルの赤いネオンに眼を焼かれる者、地下のマルゲ屋でウインクを歌う者など乱心者が続出し、ぼ・ぼくはだれかがどくでんぱをだしたんだとおもうんだな。

それはさておき、来年のキング・オブ・ファイターズは、過去のSNKのゲームキャラクターから、登場してほしいキャラクターをアンケートで募ることになりました。条件は、下のとおりです。1位のキャラクターに応募された方に抽選で素敵な商品があたります。ふるってご応募下さい。

宛先 〒101
東京都千代田区神田神保町1−26 新声社ビル
ゲーメスト編集部
「K.O.F'97キャラクターアンケート」係

アンケートの条件

・キャラクター募集にあたり、"K.O.F'96"に登場したキャラクターは除きます("K.O.F'94、'95"は可)。

・サムライシリーズに関しては、黒子のみを投票の対象とします。

・「何の」ゲームに登場した「どの」キャラクターか、正確に書いて下さい。下の表にないキャラクターも、もちろん可です。

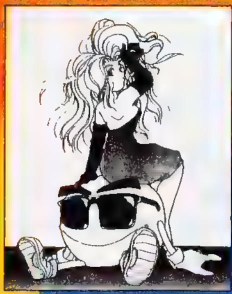
[illegible]名	[illegible]	キャラ説明
K.O.F	ブライアン・バ[illegible]ラー	現役ア[illegible]ト選手のパワーファイター。
	ヘヴィ・D	試合で相手を殺したために試合相手に敬遠される、テクニシャンボクサー。K.O.F95、96の招待状はいかなかったらしい。
	ラッキー・グローバ	全米空手選手権の優勝者。元バスケの選手でもある。
	ハイデルン	対戦相手の[illegible]気を吸い取るお茶目な軍人オヤジ。ラルフ・クラークの上官。
餓狼伝説	リチャード・マイヤー	カポエラ使いで「パオパオカフェ」のマスター。店内で試合をさせる太っ腹なヒゲのオヤジ。
	ダックキング	ブレイクダンスと格闘技をミックスしたマーシャルアーツ(?)の使い手。アヒルの子Pちゃんをかわいがる寂しん坊。
	タン・フ[illegible]・ルー	ボガード[illegible]の育ての親。亀仙人に似ている。
	ホア・ジャイ	ムエタイスタイルの格闘家。ジョー東にムエタイチャンプの座を奪われ、恨みのためギースに力を貸す。
2	山田十兵衛	若い頃は柔道界で「鬼の山田」と呼ばれたスケベジジイ。
	ビッグベア	[illegible]で悪役覆面レスラー「ライデン」だったが、改心して覆面をはずす。パワーファイター。
	チン・シンザン	太極拳つかい[illegible]。金持ちのデブ。奥さんは美人らしい。
	アクセル・ホーク	ボクシングの元ヘビー級チャンプで、現クラウザーの犬。
	ローレンス・ブラッド	[illegible]な闘牛士。ヒゲのおじさま。
	ビリー・カーン	ギースの[illegible]棒使い。K.O.F.で俺に殴り倒されている。
3	フランコ・バッシュ	キックボクサーのヘビー級チャンプ。子煩悩らしい。
	ボブ・ウィルソン	リチャード・マイヤーの後継のカポエラ使い。
	望月双角	伝説の秘伝書を求める坊主。不知火舞の一族の宿敵。
	ブルー・マリー	秘伝書の調査を依頼されたフリーエージェントの女性。コマンドサンボ使い。
	ホンフウ	香港[illegible]刑事。友人の死の真相を知るため山崎を追う。ジャッキーチェンにそっくり。
	山崎竜二	スゲー[illegible]チンピラ。秦兄弟を[illegible]用しようとする。
	秦崇雷	14歳の兄の子。崇秀の兄。空龍という亡霊に体を支配されている。
	秦崇秀	14歳の弟の子。崇雷の弟。海龍という亡霊に体を支配されている。もう一人別に、天龍という霊もいるらしい。
龍虎の拳	藤堂竜白	日本古武術の正式伝承者のオヤジ。香澄の親父。きっと香澄は母親似なのだろう。
	ジャック・ターナー	不良グループBLACK CATSのボス。体力が売りのファイター。
	リー・パイロン	漢方の医者。かつ、[illegible]拳法の達人なのだが、試合中も猿のお面をはずさない変人。
	ミッキー・ロジャース	ボクシングのチャンプを目指すが、事故で挫折。その後グレるが、2で復帰の道へ。
	ジョン・クローリー	かつては「蒼い疾風」と呼ばれていた引退軍人。武器の横流しで軍を懲戒になる。
	テムジン	モンゴル相撲出身のパワーファイター。街の孤児のため悪と戦うタイガーマスクみたいなデブ。
	如月影二	極限流を目の敵にする忍者。北斗の拳のザコのような格好。俺にK.O.F.95で殴り倒される。
A.O.F	カーマン・コール	ガルシア家のスペシャルエージェント。おぼっちゃま(ロバート)を連れ戻すよう依頼を受ける。
	ロディ・バーツ	トンファー使いのバウンティハンター。レニィの友人。
	レニィ・クレストン	フリージャーナリストの女性。でもムチ使い。
	不破刃	如月影二のライバル。一族の長を影二が継いだのを不満に思い、打倒影二を目指す。
	王覚山	[illegible]六合拳使い。ペリカンのホエホエと旅する浪人の画家。
	シンクレア	ワイラーの[illegible]の女[illegible]。
	ワイラー	ワイラー家5代目当主。ラスボス。
風雲黙示録	ハヤテ	空手とブーメランを組み合わせた「風雲拳」の使い手
	キャロル	新体操に合気道を組み合わせた「ジムナスアーツ」の使い手の、ミニスカート姿が眩しい女性。
	イーグル	斧を振り回すプロレスラー、生き別れの兄を探している。
	ゴズウ	カギ爪を武器にした忍者。闇の組織「邪牙(じゃがー・ゲーム機にあらず)」に所属。
	メズウ	水の忍法を操るゴズウの弟。[illegible]弟カズウの復讐のため、兄と共に獅子王を狙う。
	ニコラ	2歳の少年。大財閥「ザザ・カンパニー」の御曹司でIQ600。フレスピーを主体にした攻撃を使う。
	ジーニカ	盗賊団「マジカル・ヒポポ」のリーダー。「大道芸技法」の使い手。
	チュン	82歳の仙術を使う老人。「伝説の狼」という人物に譲られたという帽子をかぶる。
	ゴードン	子煩悩な暴力警官。4歳の娘を溺愛する胸毛オヤジ。トンファーが武器。
	獅子王	「獣神大武会」を主催した人物だが、実は真・獅子王の影武者。
	真・獅子王	ラスボス。ゴズウ・メズウの弟の敵であったり、ゴードンの娘の命の恩人だったり、謎の多い人物。
SPTG	キム・スイル	棒を使うテコンドーの達人。キム・カッファンと血縁関係。
	ロサ	真・獅子王に連れ去られた仲間を助けるために戦う半ケツアネゴ。
サムライスピリッツ	黒子	審判なのだが、自ら対戦に参加したり、色々なキャラクターに化けたり、和狆の旧友だったりと、相当謎の多い人物。
トップハンター	ロディー	主人公1。アスター人と地球人の混血で、腕が伸びるという特殊能力を持つ。
	キャシ	主人公2。チェーンソーを武器にする腕利きの女バウンティハンター。ロディとは幼なじみ。
	クラプトン	ラスボス。アスター星と地球を襲った宇宙海賊。
クイズ ネオ&ジオ	ネオ	主人公1。ネオナチの陰謀に挑む。
	ジオ	主人公2。ネオナチの[illegible]以下同文。
	ロボクイズ	クイズ出題ロボット。
バーニングファイト	リュウ・サエバ	主人公1。日本の武闘派刑事。空手の達人。
	[illegible]	[illegible]打倒キャステロー[illegible]家のため[illegible]日。

あなたの選ぶ

出場キャラ大募集



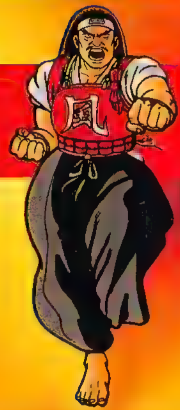
ブルー・マリー
(餓狼伝説3、RB)



(リーグボウリング)
ジェシカ



霞3姉妹
(戦国伝承)



藤堂竜白
(龍虎シリーズ)



黒子
(サムライスピリッツ)

締切 12月15日 必着

発表は来年2月のAOUショーで

ゲーム名	キャラ名	キャラ説明
バーニングファイト	ビリー・キング	主人公3。アメフト出身のタフガイ刑事。とんでもない威力のタックルが得意技。
戦国伝承	クロード・ヤマモト	主人公1。
	ジャック・ストーン	主人公2。
	天使	ラスト面で死んだ時、主人公を復活させてくれる。ああっ、天使様！
	パミュラ	剣に変身して主人公を助けてくれる女性キャラ。封印された生命を司る女神。
	巴	お姉様キャラ。でも、変身後は狛犬。
	由美一族	君主（ラスボス）に忠義を立てている女性だけの一族。
	霞3姉妹	由美一族頭目の娘。でも、変身後は亀。
	闇姫	君主の娘。着物を脱ぎ捨てて攻撃してくる。
King of Monsters 2	アトミック・ガイ	主人公1。ヒーロータイプのヒューマノイド型モンスター。
	サイバーウー	主人公2。ロボット型モンスター。
	スーパージオン	主人公3。ジオノイド科の怪獣型モンスター。
ファイヤースープレックス	レオ・ブラッドレイ	ヒール（悪役）型レスラー。チェーンを隠し持ち、ラフプレイが得意。
	ザ・ガンダーラ	インド出身の異色レスラー。ヨガを応用した4次元拳法を駆使して闘う。
	ザ・レッドドラゴン	顔にペイントした日本人レスラー。毒霧殺法を使う。ムタにそっくり。
	ブラバーマン	体に似合わず、身のこなしが軽いレスラー。頭に血が上るとナイフを振り回す。
	マスターバーンズ	SWF18代ヘビー級チャンピオンのパワーファイター。
	テリー・ロジャース	SWAのスターレスラー。スピードとテクニックを兼ね備えたレスラー。
	ブルース・ブラハム	ブラバーマンがマスクを付けてリングに上がっているとの噂もある。
	ビッグ・ボンバーダー	巨体を生かしたパワフルさが持ち味のレスラー。
	ビッグ・ボム	ビッグ・ボンバーダーと兄弟の噂あり。
	ロイ・ウィルソン	山で修業中、熊を絞め殺したというエピソードを持つ怪人。
ロボアーミー	マキシマ	人間型ロボット。
	ロッキー	機械型ロボット。
NAM-1975	シルバー	主人公1。誘拐されたリチャード博士とナンシーを助けにいくベトナム帰還兵。
	ブラウン	主人公2。以下同文。
	リチャード・ムックリー	元アメリカ軍の博士。北ベトナムに誘拐される。
	ナンシー・ムックリー	博士の娘。同様に誘拐される。
	クリス・ヘルパー	敵に捕らわれたブロンドの美人。助けると主人公を援護。弾に当たっても死なない。なかなか頑丈な女性。
ザ・スーパースパイ	ロイ・ハート	CIAの特殊部隊のスーパーエリート。
	キング	テロリスト集団「ゾルゲ・キング」総帥。
	ピンク	企業ビルに爆弾を仕掛け、全社員の命と引き替えに同志の釈放を要求するコワいネーチャン。
	ギース	「ゾルゲ・キング」の幹部。
リーグボウリング	ジェシカ	ゲームの案内嬢。
ジョイジョイキッド	ラッド	主人公1。男の村代表。村を救うため気球で太陽の神様の所へ向かう。
	アム	主人公2。女の村代表。村を救うため一後は同じ。
	太陽の神様	争い続ける男の村と女の村を見かねて村のまわりに巨大な壁を作り、太陽の光を届かなくした。
2020年スーパーベースボール	ロッド	アメリカン・ドリームスのピッチャー。自他共に認める球界一の問題児。
	レイア	バトル・エンジェルス4番レフト。美貌と実力を兼ね備えた球界のアイドル。
トッププレイヤーズゴルフ	デビット・ふじやま	日系人らしい黄色いシャツの似合うおっさん。
	まさし・くらさき	日本代表の一流プロのおっさん。
	ヒューバート・ベルガー	外人のゴルフプレイヤーのおっちゃん。F1ドライバーにあらず。
	ジャック・スタッドル	気の良さそうなチョビひげの老紳士。
麻雀狂烈伝・西日本編	中州の龍	日本麻雀界最高の打ち手。主人公の生き別れの兄の可能性あり。
	恵美子	主人公の幼なじみのタバコ屋の娘。現在は婦人警官。主人公が初恋の人らしい。
	白鳥宗一郎	白鳥財閥の総帥。裏の世界にも通じる。
	白鳥麗子	宗一郎の一人娘。大阪のスナックで主人公に出会い、恋に落ちる、とのこと。
	俊	広島のアマの雀ゴロ。主人公と勝負するため、妹までをも賭ける。
	美穂	俊の妹。こういう不幸な女の子は大抵美人。
	平家組の親分	暴力団「平家組」親分。主人公を利用しようとする。
	平家智子	平家組の姐御。主人公をたらしこんで利用しようとする。
	百羽恭介	暴力団百羽会の代打ち。
	大村	主人公が通う大阪の雀荘の常連のオヤジさん。笑顔がステキ（らしい）。
	辰	広島の屋台のオヤジ。
	珍老頭	伝説の雀士。その打ち筋は神業と言われる。
	ナオミ	広島のオカマ。
	筑前連合会長	広域暴力団「筑前会」の親分。

いわゆる「対戦格ゲー」に疲れたあなたに!



発売直前!もうすぐわくわく7がプレイできるぞ。今回はなんと、サンソフトさんからの描き下ろしイラストも満載だ!

担当：珈琲　ふりーく

～STORY～

わくわくシティのわくわく公園にねむる伝説がある。
それは、7つの"わくわくボール"を集めれば
何でも願いがかなうというものであった。
そして…
ひょんな事から、その中の1つを手に入れた者たちの
闘いが、今!始まる!

わくわく7は非常にとっつきやすいゲームなので、システムうんぬんを理解しなくてもなんとかなる。というのも各キャラの個性が強く、ゲーム全体にまたがったシステム的な部分の知識は二の次だからだ。ゲームとしての敷居は低いが、キャラ単位の奥は深い。ある種、アーケード対戦ゲームの理想ともいうべきあり方だ。

実際、こむずかしく考える前に、フィーリングで対戦してみることをおすすめする。なぜかというと、わくわく7にこれまでの対戦観を押しつけてプレイするのは、もったいないからなのだ。

第一印象としては、いわゆるはやりの対戦格ゲーだが、プレイ感は全く異なる。こってりした対戦格ゲーの面白さについてはいまさらいうまでもないが、そういったゲームはこれからもたくさん発売されるだろう。わくわく7くらいは、リラックスして気軽に、そして思いっきりゲームを楽しんでみてはいかがかな?

ゲージをチェック

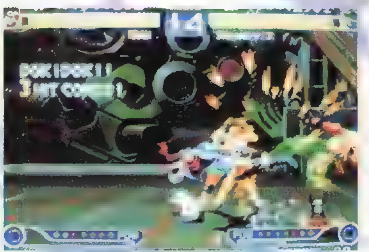
わくわく7のシステムで最初に覚えておきたいのはゲージシステムだ。非常にわかりやすく楽しい部分なので、その存在さえ知っていれば自然に覚えられるぞ。

わくわくゲージは技を出したり、技をガードしたりすることによって溜まっていく。ゲージが一杯になるとわくわくパワーが1つチャージされるうえ、わくわくパワーはキャラが持っているわくわくボールの数だけストックすることができる。わくわくボールは対戦時は常に7個、CPU戦時は1個スタートで、ステージクリアごとに1個ずつ増えていく。

わくわくパワーで使用できる技は以下の4種類だ。

●ドキドキアタック

各キャラクターが1つまたは2つ持っている特殊な必殺技。使い勝手の良いものが多い。



ドキドキの表示あり。



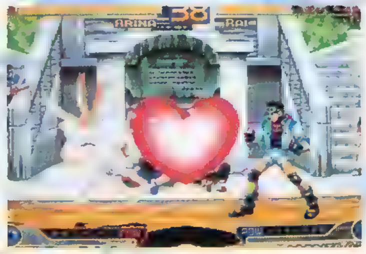
ハラハラ表示はカッコイイけど、バレバレ。

●ハラハラアタック

各キャラクターが1つずつ持っているガード不可能な必殺技。コマンドは⬇⬇A+B or C+Dで全キャラ共通。攻撃判定の発生が異常なまでに遅く、普通に使っても相手はまずくらってくれない。しかし、ガード不可能なうえに相手に与えるダメージもハンパではないので、ここぞというときは頼りになる。

●必殺技のパワーアップ

通常必殺技をパワーアップさせることが可能。その必殺技で使用するボタンの小と大を同時押しにすることにより発動する。メリットも大きく、堅実なゲージの使い方といえる。



パワーアップした必殺技。頼もしいぞ。

●スーパーモード

攻撃力、防御力が一定時間パワーアップする。コマンドはABCD同時押しが正式だが、ボタン3つでもOKだ。スーパーモードはガード中にガードキャンセルで使うことができる。スーパーモード発動の瞬間は無敵+攻撃判定もあるので、ガードキャンセル技としての能力は高い。必殺技のパワーアップ以上に堅実なゲージの使い方であろう。



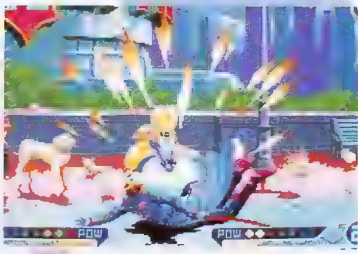
ガードキャンセルに使えるスーパーモード。有効っす。

わくわく7　基本動作

➡➡	ダッシュスタート
⬅⬅	バックステップ
A+C、A+D、B+C、B+D	中段攻撃（しゃがみガード不可）
相手の近くで⬅or➡+B	通常投げ
相手の近くで➡↘⬇↙⬅+D	わくわく投げ（受け身不可）
相手ダウン中↖or⬆or↗+ボタンいずれか	追い打ち攻撃
起き上がり時➡	前転起き上がり
起き上がり時⬅	後退起き上がり
起き上がり時↖or⬆or↗	起き上がり攻撃（ボタン入力はなし）
起き上がり時ボタン連打	ダウンしている時間の短縮
通常投げられ中↙or⬇or↘+ボタンいずれか	通常投げ受け身
ぶっとばし攻撃をくらい中（相手にとばされてから画面端に到達するまでに）AorB	画面端で受け身をとり、そのまま下降（下降中段攻撃可能）
ぶっとばし攻撃をくらい中（相手にとばされてから画面端に到達するまでに）CorD	画面端でキックして、相手のいるところまでジャンプ（ジャンプ中攻撃可能）
わくわくゲージ関連（わくわくパワー使用で発動）	
ドキドキアタック	各キャラが1つ（2つ）持っている必殺技
ハラハラアタック	⬇⬇+A+BorC+D（全キャラ共通、ガード不可）
通常必殺技のパワーアップ	通常必殺技で使用するボタンの種類（パンチかキック）を同時押し
スーパーモード（攻撃力一定時間パワーアップ）	ABCD同時押し（ガードキャンセル可能、発動時は攻撃判定があり、その瞬間は無敵）

起き上がりをチェック

足払いなどでダウンした相手には、追い打ち攻撃ができる。レバーを上方向に入れてからボタンを押そう。レバーと同時にボタンを押しても追い打ち攻撃は出ないぞ。追い打ち攻撃のホーミング能力はなかなかのもので、かなり離れていても追い打ちすることができる。


追い打ちのホーミング性能は高い。


でも間に合わずにガードされると痛い目に。

追い打ち攻撃が届く前に相手が起き上がったときでも、追い打ち攻撃自体は相手に当たる。が、ガード可能なうえに、ガードされてしまうと隙だらけなので注意しよう。

ダウンした側のダウン時の攻撃のバリエーションは次の通りだ。

●ダウン時間短縮

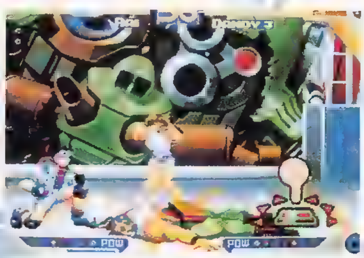
ボタン連打で早く起き上がることができる。

●前転or後退起き上がり

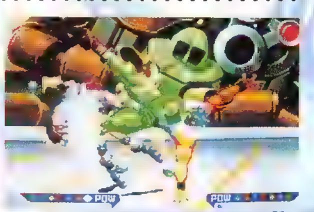
レバー➡で前転、⬅で後退起き上がりができる。起き上がりを攻められそうなときはこれで脱出だ。

●起き上がり攻撃

レバーを上に入れておくことで起き上がり攻撃を出すことができる。起き上がり攻撃はしゃがみガード不可だ。


ボタン連打で早く起き上がれる。


前転や後退起き上がりで安全に起き上がろう。


起き上がり攻撃はしゃがみガード不可。

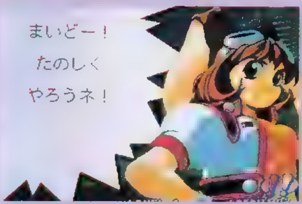
わくわく7の最大の魅力は、冒頭でも触れたように、初プレイ時の敷居の低さにある。それは見た目の設定や演出にとどまらず、ゲーム性にまで細かな気配りがなされているためだ。皆さまもぜひ一度、ご試しあれ！

とりあえず弱気で「よろしくね♡」

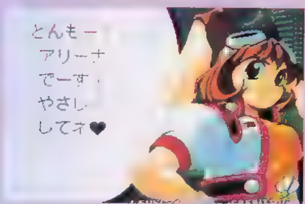
デモ時のキャラの吹き出しもわくわく7の魅力の一つ。しかもこの吹き出し、対戦乱入時と勝利時のものは押すボタンによってセリフを選ぶことができるのだ。Aボタンが最も弱気、もしくはフレンドリーなセリフで、B→C→と強気になっていき、Dボタンが最も強気、または挑戦的なセリフとなっている。この段階は画面端のIマークの数で表示されており、IがA、IIがB、IIIがC、IIIIがDだ。

ボタンを押さないとランダムでセリフが出るが、Iマークはでない。ちゃんとセリフを選択してくる相手になら、デモはとばさずにちゃんと読んで、勝利時や乱入時にこちらもセリフ選択で返すというのがマナーだ（笑）。

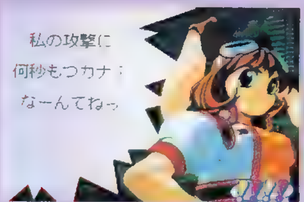
まぁ、これくらいの余裕を持って、わくわく7の対戦は楽しみましょう。



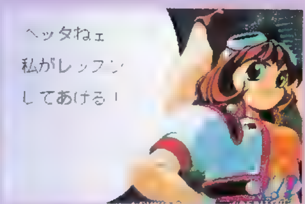
Bボタン。普通だ。しかしアリーナがいうと…。



最も弱気なAボタン。なんか猫かぶってるぞ。



Dボタン。もはや手がつけられない。



Cボタン。ムカツクー。これぞアリーナって感じ。



一見スタンダードなだけさ

爆皇（ばくおう）　雷（らい）

冒険好きな中学生。走り出したら止まらないタイプ。アウトドア派。
担当：KAL



技名	コマンド
イナズマキャノン	↓↘→＋AorB　※空中入力可
イナズマクラッシュ	↓↙←＋AorB　※スーパー状態のみ空中入力可
イナズマアッパー	→↓↘＋AorB
轟雷テンペスト★	←→↘↓↙←＋C＋D
超力轟雷電撃拳★	→←↙↓↘→＋C＋D

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

出身　わくわくタウン３丁目
身長　152cm
体重　54kg
性別　男
年齢　13歳
好き　山と海
嫌い　数学

必殺技は標準的

飛び道具、突進技、対空技とオーソドックスに取り揃えた爆皇　雷は、ゲームセンターでインストラクションカードを見ながらプレイするのが嫌だーという人にはうってつけのキャラだ。必殺技のコマンドがおなじみのもので、その効果がまた理解しやすいものばかりだからだ。

イナズマキャノンは地を這う飛び道具。ある程度とぶと消えてしまうが、使いやすいのでよしとしよう。

また空中からも出せて、このときは斜め下へ向けて雷球を叩き付けるように投げつける。こちらはかなり便利。なぜかって？　それは後半の特殊入力技のところで説明だ。


空からも出せる、イナズマキャノンだ。お世話になりそ。

イナズマクラッシュは突進技。拳にイナズマパワーを収束して、前方へ突っ込む移動攻撃技だ。手を前に突き出しているので当たりは強そうだ。スーパーモード時には空中にいるときでも出せるぞ。

イナズマアッパーはいわゆる対空必殺技。相手キャラがジャンプしてきたら出す。これが王道をいくものの使い方だ。連打でヒット数がUPしていくおまけ付き。

どうだい、実にわかりやすいだろう？


イナズマクラッシュ―突進技だ。

特殊入力技が豊富なのだ

必殺技だけみると、わかりやすくてすぐにマスターできそうな爆皇　雷だが、実はこのキャラには特殊入力技がたくさんあるのだ。

特殊入力技といっても、へんにコマンドが難しい必殺技だとかそういったものではないので安心してほしい。どれもワン入力でOKな、雷の動きを手助けするような技ばかりだ。

例えば三角跳び。画面端で斜めジャンプ中にレバーを反対側に入れればできる。2段ジャンプの一種のような技だ。

また雷はしゃがみ歩きもできるし（前斜め下にレバーを入れ続ける）、Aボタン連打で連続パンチもできる。

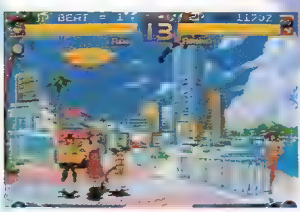

写真A。これが「ハイジャンプため」。


写真B。これが通常ジャンプの高さ。

打撃技関連では、地上でレバーを前に入れてBで「ふっとべ拳」が、同じくDで「ふっとべ脚」がだせる。どちらも当たれば相手を遠くへふっとばせる、文字どおりのぶっとばし技だ。またダッシュ中にBで「ローリングナックル」、同じくダッシュ中にDで「雷だぁーーキック」というダッシュ攻撃が出せるのだ。ジャンプ中に下入れDでも、「脳天キック」という踏みつけてダウンさせる技が出るぞ。

しかし雷の最大の特長といえば、"C+D"で発動する「ハイジャンプため」だ。

C+Dをすると雷が一瞬、きばったポーズをとる。この間にレバーを上方向のどこかに入れると、雷は天高く舞い上がるのだ。これと空中で出せる必殺技や特殊入力技を組み合わせるのがおもしろい。


写真C。で、これがハイジャンプだ。雷、跳びます!!



ちゅ〜だ〜ん

牧原アリーナ



スポーツの好きな普通の中学生。
必殺技は学校の修得科目として会得している。
担当：珈琲　ふりーく

技名	コマンド
アリーナビーム	↓↘→+AorB　※空中入力可
アリーナトルネード	↓↙←+CorD
アリーナクラッシュ	→↓↘+AorB
アリーナカーニバル★	→←↙↓↘→+C+D

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

出身　わくわくタウン５丁目
身長　156cm
体重　42kg
性別　女
年齢　14歳
好き　あまいもの・スポーツ・ショッピング
嫌い　昆虫

連続技を入れなきゃ始まらない。

アリーナの個性は連続技にある。単発でとぎれてしまいやすいこのゲームの中では、十分異色な存在といえよう。ある程度それっぽい連続技を入れないと物足りないという人におすすめだ。

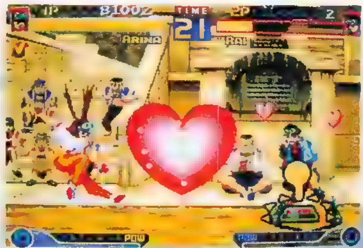
必殺技に関してはスタンダードなものが多い。連続技能力にすぐれたアリーナだけあって、どの必殺技もヒット数をふやすことができる。実に使えるものばかりなのだ。

●アリーナビーム

星をとばす飛び道具。ボタンを押す長さで4段階に変化する。とぶ方向はAで出せば横、Bで出せば斜め上だ。空中で出すことも可能で、その場合はAで横、Bで斜め下だ。A+Bでゲージを使用したときはハート型の飛び道具になる。これも空中で出せるが横方向にしか飛ばない。ハート型だけあってチャームの効果でもあるのか、非常に気絶させやすいぞ。

●アリーナトルネード

まわしげりで突進していく技。ガードされると隙だらけだが、連続技として使えば問題ない。ボタンを連打することにより最高8ヒットまでOK。C+Dで出したときはオーラをまとって7ヒットする。



2発で気絶する。気絶マークがハートになるのだ。

●アリーナクラッシュ

出かかり無敵の対空技。ボタンを連打することによりヒット数が伸びる。A+B同時押しするとオーラをまといヒット数が増えるぞ。

●アリーナカーニバル

目にも止まらぬスピードで突進し、相手をタコ殴りにする技。発生が非常に早いので、近間で使えばガードが間に合わないほどだ。技をガードしたあとの反撃技としても重宝するぞ。



アリーナクラッシュ。連打命だ。

●ハラハラアタック

空中でも出せるハラハラアタック。入力後ほっとくと、アリーナが燃えて終わりだが、レバーを入れることにより8方向に突進するのだ。

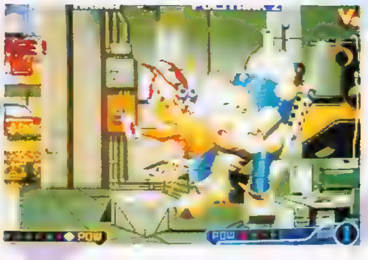
アリーナはスタンダードキャラで、技も一通りのものがそろっている。あえて死角を挙げるとするなら、地上戦の主導権が握りにくい点だ。アリーナビームは悪い技ではないのだが、飛び道具を比較的簡単に打ち消せてしまうわくわく7の世界では、決め手になりにくい。アリーナカーニバルの一発があるが、ゲージがなくては技が出せないので、ゲージを溜めるためにも攻める必要がある。



地上戦の要、アリーナカーニバル。ゲージを溜めよう。

攻めの糸口は、やはり跳び込みだ。ジャンプCはヒップアタックになっており、昇りで出しても着地まで攻撃判定が残っている。ヒットすると相手はやられ判定を残したまま少しふっとぶので、そこにアリーナクラッシュなどで追い打ちをかけることができるぞ。ジャンプC中はCボタンを押すことにより、「へへ〜ん」(正式な技名)を2回まで出せる。ジャンプC自体2ヒットする場合があるので、多段を狙えるのだ。

跳び込みから地上連続技を入れたい人は、ジャンプBやDがおすすめだ。そこからB、Dとつないだり、必殺技につないだりすることができる。さまざまな連続技が存在するので色々試してみよう。



跳び込みのおすすめはジャンプC。へへ〜んまで出した写真だ。



スラッシュ

魔界からやってきた魔物ハンター。
現世に逃げてきた悪い悪魔を倒すのが仕事。

担当：はまー

技名	コマンド
スラッシュショット	↓↘→＋AorB
スラッシュバリヤー	↓↙←＋AorB
スラッシュダイナミック	→↓↘＋AorB
スラッシュテレポート	←↓↙＋A～D（空中入力可）
ダークネスラッシュ★	→←↙↓↘→＋C＋D

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

出身　魔界
身長　187cm
体重　62kg
性別　♂
年齢　23歳
好き　放浪の旅、天丼
嫌い　古きもの、呪われしもの、その他妖怪全般



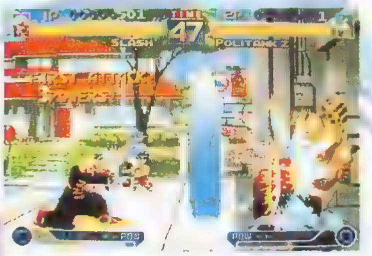
見た目はジーニアス 実はホームレス

コミカルなキャラに混じって1人だけシリアスな雰囲気をかもしだす、このスラッシュ。次元刀を使うためか、他キャラとはかなり違う特殊な仕上がりになっている。

パンチを使う技は、すべて「斬る」攻撃。リーチは長いが振りは遅い。このうち立ち小斬り（あえてこう呼ぶ）は、しゃがむことでキャンセルがかかる（いわゆる普通のキャンセルは不可）ので重要。

キックでは、しゃがみ大キックがスライディングになっている。当たると転び、ガードされても3回攻撃判定が出るので強力。でも隙は大きい。

また、スラッシュはレバーを前に入れながらボタンを押すと、A～Dすべて技が変わる。Aはリーチの長い横斬り、Bは2段斬り、Cは刀での下段突きで、Dは相手をふっとばすヒザ蹴りだ。Bの2段目とCは立ちガード不可なので、中段攻撃と絡めてうまく使っていこう。スラッシュの中段は長くダウンを奪えるのでなかなか使える。



A＋Bで出すと、ガラッと変わって飛び道具テイストに。

爽快な技の数々

次は必殺技を見ていこう。

●スラッシュショット

前方に突然気の塊を発生させる。出すときの振りにも攻撃判定があり、相手がこれに当たるとふっとんで、空中コンボで気の塊にヒットするのでカッコいい。

●スラッシュバリヤー

小は2回、大は4回目の前を刀で斬り刻む。技の出が早いので、まさしくバリヤーのように使えるぞ。

●スラッシュダイナミック

いわゆる対空系の技だが、特筆すべき無敵時間もなく、ちょっと頼りない。対空に使うなら早出しで。

●スラッシュテレポート

その名のとおりの瞬間移動。ボタンによって任意の位置へワープできるが、実際使えるのはDボタン。一定距離前方へ移動できるので使いやすい。

●ダークネスラッシュ

乱舞系の突進技。ダメージはそれほどでもないが、出が早いので頼りになる。ガードされても一定回数は出続けるので、途中からくらってくれるかも⁉

●ハラハラアタック

気合を溜め、刀を一閃。これのダメージはいうまでもなく、そのときに出る衝撃波（飛び道具）もガード不可だ。



距離は決まっているので、裏回りかどうかは予測可能。



地上連続技には大、空中連続技には小と使い分けよう。

どうやって闘う？

基本的にはスラッシュショットの間合いでチクチクと当てつつ、チャンスがきたらテレポートやジャンプで接近。必殺技かわくわく投げを狙うといった感じか。手数よりは一撃を重視したほうが良さそうだ。

ちなみに、スラッシュのデザインは「ギャラファイ」のカズマと同じ人とのこと。そのシブさは折り紙付きだ。



ジャンプC→立ちA→しゃがみC→しゃがみDの4段なんてのも可能。



スラッシュにはチェーンコンボ⁉もある。CからDがつながるので、



め、めいどどーも…
ティセ ロンブローゾ



ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形=オートマータ。身体の各部分を自在に変形させることができる(主に生活用品)。人間に憧れ人間になりたいと思っている。

担当:ギィ

技名	コマンド
あれこれポイ	↓↘→+AorB
ちくちくアタック	→↓↘+AorB
ちゅーちゅーアタック	←↓↙+AorB
電子光線	↓↘→+CorD
超電子怪光線★	→↘↓↙←→+C+D

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

出身　ロンブローゾ　タワー(博士の秘密基地)
身長　148cm(通常時)状況に応じて増減
体重　35kg
性別　♀
年齢　11歳
好き　博士と6人のお姉さん。博士のおうち
嫌い　…なし(本当は人形のような自分の体)

いっきますよー

ティセはロンブローゾ博士の作った自動人形「オートマータ」である。だから普段から浮いてるし、腕を伸ばしたり変形したり、謎の電子光線や謎の超電子怪光線を出したりもする。

で、ティセはメイドさんである。だから、ほうきにはたき、モップに果ては掃除機にまで手足を変形させ、家事に闘いに活躍するのだ。

そんな悩める乙女ティセの秘密に迫ってみましょうか。



とっても最高機密兵器チックなダッシュ。かっこいい。

まず欠点からいってしまうと、ジャンプが遅いことと程良いリーチの技が少ないこと。

簡単にいうとあまり自分から攻めるには向いてないかも。

ちょっと遠めであれこれポイしたりして、ジャンプで跳び込んできたら立ち大キックで落とし、ダッシュなんかで近付いてくるようならちくちくアタックや、相手を盛大にぶっとばすのびのびアーム(➡B)で迎え撃つ。



空中でもできる「ぐ〜るぐ〜るぱあ〜!」これ主力ね。

でもまったく攻められないってわけじゃない。ダッシュが早いのでここからしゃがみC→しゃがみA→しゃがみBの3段や、わくわく投げのぐるぐるぱぁを狙ってみよう。一応ジャンプ攻撃からの連続技もできちゃうのだ。

●**あれこれポイ**

地上でも空中でも出せる飛び道具。ボタン押しっ放しで、「えーとぉ、んーとぉ、どこだっけ、あれえ、やだぁ」と探しつつ、投げるものがコーヒーカップ→皿・本・犬・鳥→サボテン・爆弾・大砲弾とパワーアップ(?)していく。



あれこれ探すティセに、かたやWPあれこれ3連発のティセ。

それぞれいろんな特殊効果があったりする。とりあえず使えるのは溜めなしのコーヒーカップ。出るのも早いしこれを盾にいろいろできるぞ。

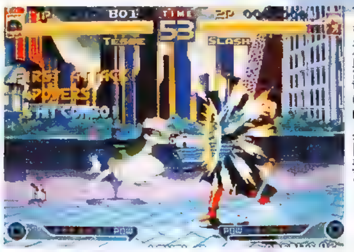
ちなみにAで出すと次になにを投げるのか吹き出しが出るが、Bだとなにも出ないのではばれないのだ。

WP版だと3ついっぺんに投げるぞ。もちろんこっちも「溜め」られるぞ。

●**ちくちくアタック**

いきなり「看護婦さん」に変身、でっかい注射器で突進、なにやら得体の知れない液体を注入してダメージを与える。

Aなら5ヒット、Bなら9ヒットする。連続技にはならないが威力が高いので立ち小パンチなどから使っていこう。



ぼーしがかわいー看護婦さん。でも注射器の中身は毒?

●**ちゅーちゅーアタック**

注射器でちゅーちゅーと体力を吸い取り、ティセの体力を回復する。

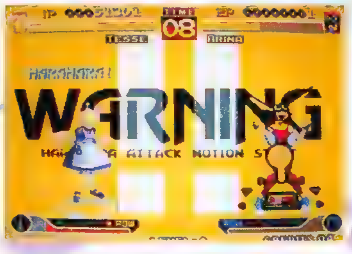
回復量はとっても大きいけどすぐに相手が起き上がってしまうので注意しよう。

●**電子光線**

頭の触覚(?)から電子光線を放つぞ。出るのがちょっと遅いが、隙はないしかなりの広範囲をカバーするので、のびのびアームが届かないかな?ってときに使っていこう。

●**超電子怪光線**

電子光線のパワーアップ版といった感じで、全方位に怪光線で攻撃する。出るのも早く、空中コンボ(!)に組み込めたりするぞ。



ハラハラアタック「超電子イレーザー」もかなり強力…かも。



ダンディJ

世界をめぐる探検家。
秘宝"わくわく7"を見つけだしてほしいという依頼を受け捜査を始める。
昔のパートナーの娘、夏美と猫のランプーと共に世界を巡る。 担当：GED

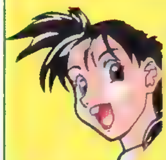
技名	コマンド
必殺ロープ	↓↘→＋AorB　※空中入力可
必殺ロープ連発花火	ロープ投げ中AorB　※空中入力可
必殺ロープ強引低気圧	ロープ投げ中←＋AorB　※空中入力可
必殺ロープ台風猛打	ロープ投げ最長時またはロープ引き寄せ中にレバー1回転＋AorB　※空中入力可
しゃがみ必殺ロープ	↓↘→＋CorD
しゃがみ必殺ロープ連発花火	しゃがみロープ投げ中CorD
しゃがみ必殺ロープ強引低気圧	しゃがみロープ投げ中←＋CorD
しゃがみ必殺ロープ台風猛打	しゃがみロープ投げ最長時またはロープ引き寄せ中にレバー1回転＋CorD
驚異人体発火拳	→↓↘＋AorB
夏美　ランプー投げ	↓↙←↓↙←＋AorB
ランプー　夏美投げ	↓↙←↓↙←＋CorD
大容量静電拳	→←→←→＋A＋B
驚天動地銀河激突落とし★	↓↘→↘↓↙←＋A＋B

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

出身	ハラハラ国　ハラハラシティ	年齢	37歳
身長	182cm	好き	タバコ
体重	72kg	嫌い	金持ち
性別	男		

●サブキャラクターPROFILE



間(はざま)　夏美(なつみ)

車の運転がかなりうまく、ジープを自由に乗りこなす。最近、猫を拾う。

出身	ドタドタ国　バタバタシティ
身長	167cm
体重	65kg
性別	女
年齢	16歳
好き	ドライブ、親の形見のジープ
嫌い	退屈なこと



パワーあり！ダッシュ良し！

コマンドを見ると、なにやらたくさん技があるように見えるが、じつはロープ投げが「立ち、しゃがみ、空中」で出せるため、そのような印象を受けるだけ。まずは、このロープ投げからみていこう。

●必殺ロープ

ロープを投げたあとは追加コマンドが2種類あり、ロープの先から飛び道具を撃つ技と、伸ばしたロープを引き戻す技に分岐させることができる。ロープ自体の攻撃力は大したことがないので、当然それらを狙っていくことになる。



ロープ投げがヒットしたら、WP版台風猛打につなげよう。

●必殺ロープ連発花火

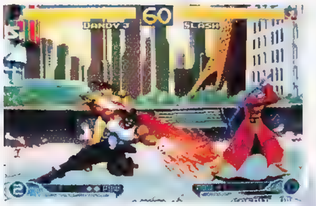
飛び道具（連発花火）のほうは、攻撃力は低いもののリーチは長い。WP版は技の発生が早く、威力も結構高いのでなかなか使える技。

●必殺ロープ強引低気圧&必殺ロープ台風猛打

引き戻し（強引低気圧）たあとにも追加技（台風猛打）があり、引き戻しがヒットしている相手にさらなるダメージを与えることができる。この台風猛打のWP版はダメージがデカいので、ロープヒットを確認したら、WP版の台風猛打につなげられるようになろう。慣れないうちは難しいかもしれないが、練習あるのみ。ロープ技全般は隙が大きく、リスクが高い技なので、WP版を狙えるようでなければわりが合わないぞ。

●驚異人体発火拳

足元を炎の拳でなぎ払うこの技。じつは下段判定なので、相手はしゃがみでなければガードできないし、威力も高い。技のあとの隙が多少気になるが、至近距離で出さない限りそう反撃をくらう技でもない。リーチの長さを生かし、少し離れた間合いで使っていこう。



発火拳はリーチの長い下段技。威力も高いので積極的に使っていこう。

●夏美　ランプー投げ&ランプー夏美投げ

バックで応援している夏美やランプー（猫）を投げる技で、しゃがみガード可能。夏美とランプーの違いは飛距離にあり、夏美は近距離用で、ランプーは遠距離用。それぞれのキャラの有効範囲内であれば、ちゃんと相手の頭上に投げてくれる。技を入力してから届くまでが非常に遅いのであまりアテにはできないが、けっこう地味で分かりにくい技なので、さりげなく使っていけば結構相手はくらってくれる。ダメージは低い。

ダンディJは単発キャラといった感じだが、一発のパワーとダッシュの素早さがその欠点を補っている。特筆すべきはそのダッシュで、ダッシュ中の技は空中攻撃扱いになっている点だ。主に使うのはダッシュ小Ⓟからで、着地に隙がないのを利用し、しゃがみ小Ⓟや立ち大Ⓟ、しゃがみ大Ⓟなどにつなぐこともできる（ちなみに、しゃがみ大Ⓟは通常技でダウンを奪える唯一の技）。ダッシュ小パンチはしゃがんでいる相手には当たらないものの、これをスカしてからの投げもかなり有効だ。コマンド投げなら受け身が取れないのでなお良し。



ダッシュ小パンチからの連続技や投げで攻めたてろ！



麦ちゃんがチャームポイント!?
まるるん



森の中で迷子になって泣いていた六条 麦ちゃんをひろい、共に行動する。「まるるん」とは麦ちゃんがつけた名前で、学名では「デルバーニャ=ポテポタ」という「ポテポタ」の一種。森の中に暮らす大型動物で、知能は割と高い。他にも、いろんな種類の「ポテポタ」が確認されている。 担当:伊勢猫

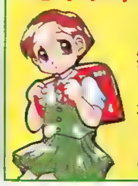
技名	コマンド
ぐるぐるパンチ	↓↘→+AorB
ぼでぇプレス	↓↙←+CorD
ぶんぶんコプター	→↓↘+AorB ※空中入力可
ぶんぶんタイフーン★	レバー1回転+A+B

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

出身 迷いの森
身長 頭長:170cm
体重 181kg
性別 ♂ オス……?
年齢 ?
好き 食べること(主に果実系)、眠ること、歌を歌うこと、麦ちゃん
嫌い ヘビ

●サブキャラクターPROFILE



六条(ろくじょう) 麦(むぎ)

突然森の中で迷子になってしまった小学校1年生。森の中で泣いていたところを、まるるんにひろわれる。

出身 地球の日本
身長 108cm
体重 26kg
性別 ♀
年齢 7歳
好き まるるん、おとうさん、おかあさん、学校
嫌い ウーロン茶

おっきな身体にでっかい腕と口

迷いの森で迷子になっていた麦ちゃんの両親を探すために、わくわくボール集めを始めた「まるるん」は「ポテポタ」と呼ばれる森の中で暮らす大型動物。そんなかわいらしくて、ちょっと怖そうなまるるんを観察してみよう。

まずは、必殺技などの固有技についてみていこう。

●ぐるぐるパンチ

大きな手をぐるぐる回して、相手を殴りつける多段攻撃技。攻撃をするときに反動をつけて前進するので割と使いやすいが、あんまり近い距離でガードされてしまうとめり込んでしまい、硬直中に反撃を受けてしまうので注意すること。

●ぼでぇプレス

大きな体で押しつぶすようにして、相手にのしかかっていく必殺技。攻撃するときに逆立ちから倒れ込むようなモーションのため、非常に遠くまで届くが、自分も倒れてしまうので、逆にガードされた場合には、反撃は必至だ。その代わりといってはなんだが、攻撃判定が中段攻撃となっているので、しゃがみガードをしている相手にヒットしてくれる。つねに使って行くのではなく、ここ一番でだけ使っていこう。

●ぶんぶんコプター

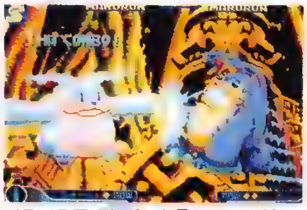
両手を広げて、ヘリコプターよろしく体を横に回転させて相手を攻撃する対空必殺技。ただし無敵時間といったものがないため、どちらかというと、リーチのある腕の先で相手を引っかけるようにして使っていくほうがいい。

このほかに対空として使えるのは、通常の立ち大パンチと立ち大キックがいい感じで使っていけるぞ!

●ぶんぶんタイフーン

モーション自体はぶんぶんコプターと同じだが、こちらは上昇せずに地上すれすれで高速回転して相手に多段ヒットしてくれるドキドキアタックとなっている。

また、レバーを左右に入れることで任意の方向へと移動することもできるぞ!



ぐるぐる回りながら上昇していくぶんぶんコプター。

●みらくるボイス

大きな口から、でっかい飛び道具を撃ち出すガード不能のハラハラアタック。

ほかのキャラクターのものに比べて出の遅さは変わらないが、飛び道具ということもあり、距離をとってしまえばリスクをあまり気にせずOK。



距離が離れていればとりあえずリスクは少ないのですきあらば狙っていこう。

リーチのある攻撃で押しまくれ!

まず初めに知っておいてほしいのは、必殺技でキャンセルできる通常技がまるるんにはない…ということ。とはいうものの、通常技のコンボがあるのでこちらをメインに使っていきたい。基本的に連続となる組み合わせは、小パンチ→小キック→大パンチ or 大キック。しゃがみは小パンチ→大パンチが連続技になってくれる。

また、相手に跳び込んでいくときは小キックが多段技となっているのでこれを使い、そこからしゃがみ小パンチや必殺技につないで行こう。

あと、注意してほしいのはレバー相手方向入れ大パンチで特殊入力技のわくわくアッパーになってしまうこと…。相手を投げるときなどには、十分注意しておかないと不用意に出てしまうので、間合いを詰めてから投げたいときは、投げ抜けのできないわくわく投げの「まるるんびんた」を使っていくようにしよう。

また、大パンチで空中投げもあるのでチャンスがあれば狙って投げていこう。



立ちスタートなら安定で小キック→大キックで相手をダウンさせられるぞ!



ポリタンクZ



わくわくシティポリスの技術の粋を集めた機動戦車。オプションパーツも沢山あるようだ。わくわくシティポリス中央署署長「徳川　超十郎」と、機械技師であり警察犬でもある「徳川　ハム助」が操縦する。

担当：ワイルダーKEI

技名	コマンド
Z弾（ゼットだま）	↓↘→+AorB
ドクドクスモーク	↓↘→+CorD
ぐるりんもぐりん	←↙↓+CorD
ジャイロ爆撃★	←↓↙+A+B

★マークはドキドキアタック

●PROFILE

製造元：署長　ガレージ
頭頂高：190cm
重量：777kg

●サブキャラクターPROFILE



徳川超十郎（とくがわちょうじゅうろう）

わくわくシティポリス中央署署長（W.C.P.P.）。全世界の平和と治安維持と野望のため、ポリタンクZを開発する。

出身	わくわくシティ２丁目
身長	59.5cm
体重	19.8kg
性別	男
年齢	57歳
好き	パトロール、逮捕
嫌い	無能な一般市民
口癖	○○じゃー！死刑！

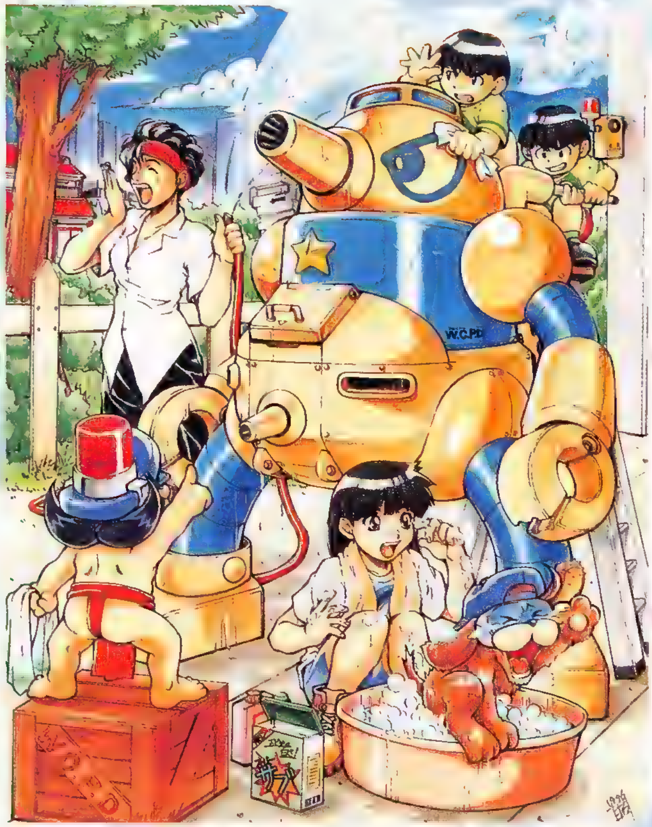
●サブキャラクターPROFILE



徳川ハム助（とくがわすけ）

署長宅ガレージに住む警察犬。ポリタンクZのチューンを行っている機械技師。よろしくメカドック。

出身	署長宅ガレージ脇
身長	49.3cm
体重	12.5kg
性別	オス
年齢	7歳
好き	ハム
嫌い	近所の子供(いじめられるらしい)
口癖	語尾に「～でやんす」を付ける



今日も市民平和を守るのだ

手や足はついてるとはいっても、やはりロボット。通常技と必殺技、ともに奇妙なものがほとんど。通常技はボタン連打やレバー入れで変化するものがあり、Cボタン（立ち大Ⓟ）を連打するとパチンコ砲が5連発する。➡B、➡Dで、リーチの長い多段系の技が出せるようにもなっているぞ。しかも、空中においてもレバー入れの技が存在し、下方向に入れることによってミサイルを投下する。このミサイルは、実は**立ちガード不可**なのである。ジャンプ攻撃は、普通立ちガードするものだよね？これを考えると、かなり使える技だ。地上に落下してから爆発するまで攻撃時間があるというのも嬉しい。相手の起き上がりに重ねて出しておくのもいいぞ。

しかし、こればかりやっているとそのうちバレるので、普通のジャンプ攻撃も使うようにしたい。中でも使えるのが、ジャンプ大キック（Dボタン）である。斜め下方向にとても強く、多段ヒット系の技なので、地上にいる相手が途中でしゃがんでしまうとヒットするのである。このジャンプ攻撃から着地に立ち大パンチのパチンコ砲×αへとつなげ、さらにZ弾を出すといい感じだ。

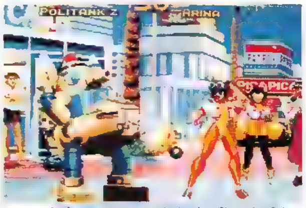
ちなみに、Z弾は対空技としても使っていくことができる。というよりは、これしかない。押しているボタンの長さによってZ弾のとんでいく距離が変わるので、相手が近くにいるときはすぐにボタンを離そう。

ドクドクスモークは、相手に毒を与えて一定時間動けなくするというものだ。この動けなくなっている間に、わくわく投げ（人間大砲）を安定して決めることができる。

それから、基本的にどのキャラも、通常投げは受け身をとることが可能なのだが、ポリタンクZのみ特殊入力扱いになっており、受け身をとることはできないのだ。

ぐるりんもぐりんは地面に潜りつつ攻撃して、また地上に出てくるというものなのだが、相手のジャンプ攻撃に対して非常に弱い。空中からバシバシ攻めてくる相手に多く使うのはやめたほうがいいだろう。が、下のゲージが溜まっているときに使うと（C＋D）前進しまくるので、こっちのほうはいい感じだ。

ドキドキアタックであるジャイロアタックは、上昇しながら爆弾をひょいひょいと投下するというもので、この間レバー操作で左右に動かすことができる。うまく相手の頭上に落下させよう。



これがポリタンクの立ち大パンチだ！



この爆弾、実はしゃがみガード。



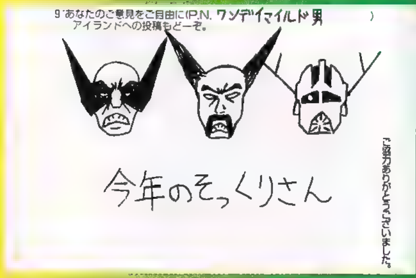
この麻痺している間をつかむ。まさにワクワクする瞬間だ。

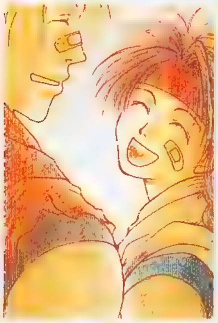


これがまたいいんだな。

ゲーメストアイランド オレの名前を言ってみろ

新社屋に引っ越して２週間かたちました。広くて奇麗で豪華な新社屋！バリバリ仕事もはかどるってモンだ！と思いきや、ライター席は以前と変わらず狭いまんまでしたテヘ♥確かに奇麗で豪華な新社屋なんですけどね。よよよよ。




（滋賀県 このえあさこさん）



（埼玉県 スチュワートさん）



（神奈川県 将門紫紅さん）


（石川県 蒸気殿沙さん）

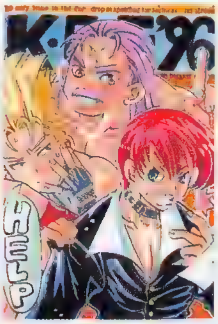

（熊本県 御厨匡盛さん）

KOF'96 リベンジ大会

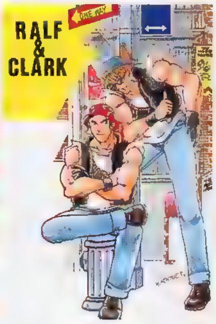

（栃木県 東照宮奈美さん）



（大阪府 西ユキイさん）



（大阪府 久澄ゆかりさん）



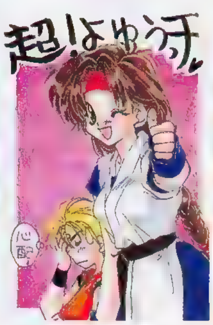
（宮城県 神武ひろよしさん）


（群馬県 後三条カヲルさん）


（大阪府 祈流ナスカさん）



（福岡県 服部勝蔵さん）

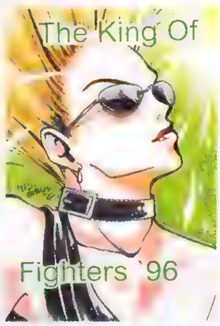

（東京都 春日まやさん）


（大阪府 増田真澄子さん）

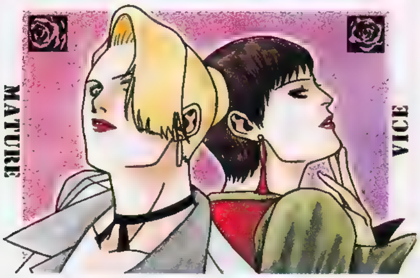

（岡山県 梁生ほずみさん）



（千葉県 鯨乃えなさん）



（長野県 夏冥せつやさん）



（神奈川県 吃驚仰天次郎丸さん）



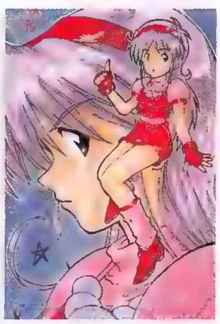
（福岡県 透・羅星さん）



（千葉県 窪熒香さん）



（愛知県 蛍光W君）


（北海道 イタル君）



ゲーメストビデオ

'96,11/15(Fri)In Stores!



これぞ全一クラスのシューティング…

■R-GRAY1、2の両機体による驚異の全一クラスのプレイを完全収録。熟練のスタッフとゲーメストライター（キャサ夫、KMT、伊勢猫）が自信を持って世に送り出す渾身の逸品！

レイストームビデオ

価格5800円 送料：H
通販番号：GV-30



サイキックフォースビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-28



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-29

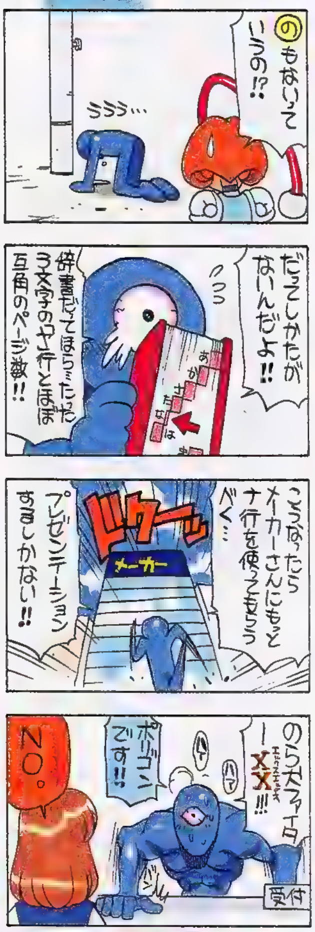


バトルガレッガ ビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GV-27

吉崎観音の ゲーム大辞典

の

のう…



プリクラテレカ



プリクラ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-14

■プリクラテレカで君もプリプリ、クラクラ♡



スーパープリクラ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-15

KOF '96



96　龍虎チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-155



96　餓狼伝説チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-154



96　八神チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-160



96　主人公チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-153



96　ボスチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-161



96　新・女性格闘家チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-159



96　新・怒チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-158



96　キムチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-157



96　サイコソルジャーチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-156

KOF'96チームテレカ '97カレンダー

NEW

■描き下ろしイラスト&イベントミニシール付き。



97ときメモカレンダー
価格2260円　送料：E
通販番号：NT-01

NEW

■主にストリートファイターとハンターのヒロインを収録。カプコン秘蔵のオフィシャルイラスト満載。



97カプコンギャルズカレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-122

■七瀬葵、神崎らいむ、さいとうつかさ、矢野たくみ、桜瀬、あきよしよしあきらによるオール描き下ろし。



NEW

97ネオジオギャルズカレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-162

今月のむーちゃん&ゲー太郎

秋と言えば後楽園の季節。今年は激走戦隊!カァァーレンジャー!!キミも僕と握手!

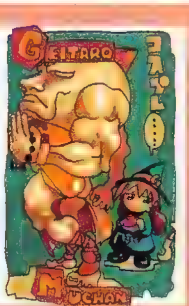
話は変わって、引っ越し記念プレゼント、もうお手元に届いたでしょうか?何名か住所不明or変更している人がいて、ブツが戻ってきたりしています。お心当たりの方々は一報ください。



（神奈川県　香彩あられさん）
…実家が座間から静岡に引っ越した。風呂が温泉でいい感じ。



（福岡県　服部鬱藏さん）
全然関係ないが先日カムイの剣を見た。俺は忍者にはなれないと改めて痛感したね。



（広島県　タカアシ君）
アニタってなんか良いよね。そんだけ。

はい、今月のむーちゃん（←って月2回刊になって久しいのにいつまでこのタイトルなんだかね）ではいつでも皆様の暖かい投稿をお待ちしております。よろしくね。

「詩織スペシャル'96」っていったい何だぁー？





サターン版発売記念
'96年内期間限定生産キット（ピンズ付）

※電話で予約後、注文受付となりますので、まずお電話にてご予約下さい。

藤崎詩織スペシャル'96
価格4944円 送料：E
通販番号：KA－22

ときめきメモリアル

ラングリッサーIII

初回限定

※18歳未満の方はお申し込みできません



ラングリッサー マウスパッド
価格1800円 送料：D
通販番号：MS-04



ラングリッサー パッケージテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：MS-01



ラングリッサー デモ テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：MS-03



ラングリッサー ポスター テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：MS-02

LANGRISSER III

ラストチャンスか？

ヤバイと思ったらすぐ☎だ!!

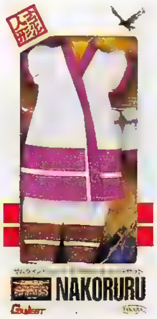
電話確認

「ジャッキー革ジャン」「紫ナコルル人形」「紫ナコルル／エンディングドレスセット」は在庫僅少の為、TELにて在庫をご確認ください。



ジャッキー革ジャン（M）
価格49800円 送料：E
通販番号：SG-22M

ジャッキー革ジャン（L）
価格49800円 送料：E
通販番号：SG-22L



紫ナコルルドレスセット
価格2980円 送料：E
通販番号：SS-101



エンディングナコルルドレスセット
価格2980円 送料：E
通販番号：SS-103



紫ナコルル人形
価格7000円 送料：E
通販番号：SS-100

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

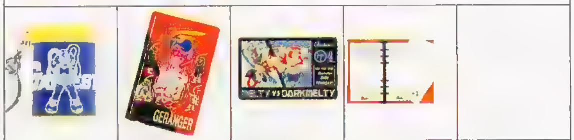
- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
			4個以上……400円	
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円	
	3個以上……200円	F	何個でも……800円	
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円	
	2個以上……400円	H	何個でも……（サービス）無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚……100円（A）
龍虎2おとめ～ずポスター1組（単品発送品）……800円（F）
ジャッキー革ジャン1着……500円（E）
極パロレポパ2冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点	②ゲレンジャーテレカ：20点	③吉崎観音テレカ：20点	④システム手帳：30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）

毒錆戦闘員の叫び



（毒毒戦闘員毒髭大将ヒゲJ）
☆ウヒッ次のボーナス先行入力はトゥルーラブストーリーとPS本体で決まり。俺は俺はやってやるぜ。

ズビズバ、ぱぴんちょ！秋風が身に染みる季節になってきたっちゃ。さびーよー。でもでもサビでめっちゃ熱いネタがあるのねん。そりはもっち「レイストーム」のビデオだぎゃ。噂によると2200万点オーバーらしいじょ。アソビ半分じゃ火傷するぜ。
次号のサビは特ダネがあるかもしれにゃいのら、お・た・の・し・み♡

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 — 4 — 98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社　新声社 DSB 15

料金　特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料 円	

通信欄

払込人住所氏名
（郵便番号　　住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 — 4 　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

98420

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

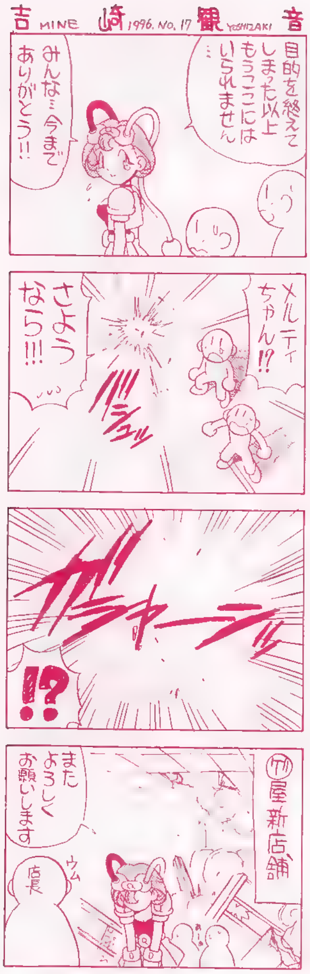
金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金 消費税込み 円

受付局日附印

特殊取扱



ゲ屋瓦板

1996.12.15
瓦板第89号

括目!ときめきグッズ11アイテム30種!!

みんな元気?最近寒くなってきているから風邪なんかひいちゃダメよー私はほら、毎年この季節になるとちゃんと乾布摩擦しているから…。ウソです。ごめんなさい(今月はいまいち…と)。それでは今月もインフォメいきまーす。

すごいよ!!コナミさん グッズ総数30の嵐

みんなぁー、ハートときめいてるぅー?って感じで少年たち、今日も頑張っているかな?今回の「すごいよ!コナミさん」は強力版だよ。何と11月29日から1月下旬の2カ月にわたりときメモグッズが合計30種も発売されちゃうんだ。本気ですごいから覚悟するする。

11月29日ジグソーカレンダー
12月6日メモリアルプレート
12月13日セル画6種
12月20日卓上カレンダー3種
12月20日フロッピーディスク
12月20日しおりセット
12月20日システム手帳
1月27日等身大シーツ12種
1月27日目覚まし時計
1月27日マウス&パット2種
1月下旬AVセレクター

って、一気にいくと息がもたないくらい。さて例によってこれら全てのアイテムは完全初回限定品となります。迷わずすぐに予約を!大丈夫、今からお小遣いをためておこう。詳しくはお店で聞いてねー

11月24日東京店でPS版あすか120%大会ー

さて、知る人ぞ知る今もっとも熱いゲーム、あすか120%(PS版)。ゲーメストネット上でも盛り上がり、ついに大会を開催することになりました。協賛ファミリーソフト社、協力ゲーメストEX編集部、そして当日はスペシャルゲストを予定!腕自慢はもちろん、あすか大好き人間も集合って感じ!

※本大会に限って、開始時間を12時にさせていただきます。お間違えのないようにー

超緊急決定!レイストームビデオ解説!

東京店で11月16日にレイストームのビデオ解説を敢行します!とりあえず来ること!

11月下半期のイベントスケジュール

16日(土)	東京	レイストームV解説・MTG交流会
	大阪	パズルゲーム大会
	名古屋	PS版サイキックフォース大会
	札幌	真サムライスピリッツ大会
17日(日)	東京	サムライ魂　天草降臨大会
	大阪	ちびまるこちゃんクイズ大会
	名古屋	パズルファイターII X大会
	札幌	侍魂斬紅郎無双剣大会
23日(土)	東京	ラストブロンクス大会
	大阪	2020ベースボール大会
	名古屋	限定福袋販売
	札幌	サムライ魂　天草降臨大会
24日(日)	東京	PS版あすか120%大会
	大阪	PS版幻影闘技大会
	名古屋	デッド　オア　アライブ大会
	札幌	サイバーボッツ大会
30日(土)	東京	マーブルSH大会
	大阪	デッド　オア　アライブ大会
	名古屋	サムライ魂　天草降臨大会
	札幌	ギャラクシーファイト大会
1日(日)	東京	月間イベント決勝
	大阪	月間イベント決勝
	名古屋	月間イベント決勝
	札幌	月間イベント決勝

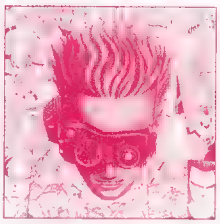
ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは14時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

/15号
ゲームイベント
優先券

ゲ屋推薦 CDコレクション



■ラストブロンクス/東京番外地
SOUND TRACKS VS CLUB REMiX
PCCG-95001　¥3000(税込)

路地裏のリングで闘いに明け暮れる若者たち…。人はいつしか彼らをブロンクスと呼ぶようになった…」…呼ばないって。アルバムはサントラとリミックスの交互収録。このへんはタイトルにいつわりなしだね。応募券を送って全チームのステッカーが当たるってトコロも受けてます。初回にはポスターもつくぞー!

新商品ラインナップ

(11/21～12/20 価格はすべて税込み)

CD

11月21日 catchy(仮)/金月真美
▶キング　¥3000　★★★
SMILE(仮)/丹下桜
▶キング　¥3000　★
ツインビーパラダイス3Vol.6
▶キング　¥3000　★
MIDIPOWERプロ3
▶キング　¥3800　★★
KOF DANCE TRAX
▶ポニー　CD¥2500　★★
LP¥1200　★
DEAD OR ALIVE
▶ポニー　¥1500　☆☆
侍魂　天草降臨
▶ポニー　¥1500　★★★
X-MEN VSストリートファイター
▲ビクター　¥2000　★★★★

VIDEO/LD

11月中旬　レイストーム
▶新声社　未定

ムック

11月下旬　デッド　オア　アライブ
▶新声社　未定

CS・CD-ROMその他

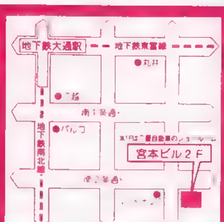
12月20日　うきうき弁当箱
▶コナミ　¥4800(別)　☆☆
年末　電脳戦機バーチャロン
▶セガサターン　未定

グッズ

11月29日　ときめきジグソーカレンダー
▶コナミ　¥3000(別)　☆★
12月6日　ときめきメモリアルプレート
'96x'mas Ver.
▶コナミ　¥4800(別)　☆

ゲ屋札幌店

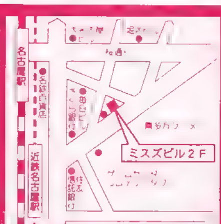
12月の定休日9日



〒060　札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F
TEL　011-233-0238
営業時間　11:00～19:00

ゲ屋名古屋店

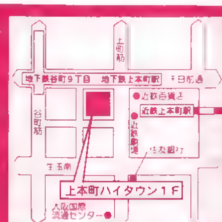
12月の定休日9日



〒450　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL　052-583-2370
営業時間　11:00～19:00

ゲ屋大阪店

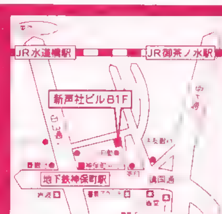
12月の定休日9日



〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL　06-775-6348
営業時間　11:00～19:00

ゲ屋東京店

12月の定休日9日



〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
B1
TEL　03-3253-9325
営業時間　11:00～19:00

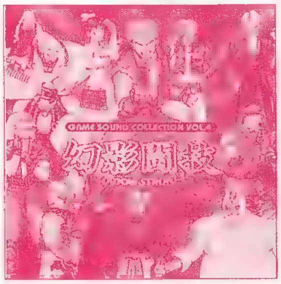
お詫びと訂正：ゲーメストNo.184、P123で告知いたしましたゲ屋仙台店の住所が変更になりました。現在はまだ未定です。関係者の方々に多大な御迷惑をおかけいたしましたことをお詫びいたします。

「ゲーメスト大賞」参加しよう！

DISC BOX

今号の新作情報

ゲームサウンドコレクションVOL.4 幻影闘技 SHADOW STRUGGLE



1996年11月21日発売
MEMレコード
CD：VOCR-5016
価格：￥2000（税込み）

バンプレストから９月20日に発売された人気の高い３DCG対戦格闘ゲーム（プレイステーション用）「幻影闘技　SHADOW STRUGGLE」のオリジナルゲームサウンドとアレンジバージョンを収録したCDが発売される。このサウンドの作曲者である大網剛氏より、ゲームでは聴けないサウンドを１曲、そしてこのCDのために作られたアレンジバージョンが４曲収録されている。

ストリートファイターZERO2外伝Part2 ～さくら、もっとも危ない文化祭～



1996年10月23日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-8207
価格：￥2800（税込み）

今回発売されたCDは、主人公さくらを中心とするドラマCDの第２弾である。スリリングな学園ドラマと白熱するバトルはゲームをも超えるほど熱い内容。このドラマCDに参加している声優陣は、久川綾さん、長沢美樹さん、永島由子さんら豪華な顔ぶれ！なおCDにはボーナストラックとして主な出演者のトークが収録（初の試み）されている。ブックレットにはもちろんドラマの台本が付いているぞ。

ゲーメストビデオ レイストーム



1996年11月15日発売
新声社
VHS：GV-30
価格：￥5800（税込み）

ゲーメストのシューティングゲームビデオも、ここ最近中身の濃いものが連発！今回ももちろん濃いぞ！８ロック、16ロック両方をしっかり攻略、収録！



するする

（N．Z．スキー報告　その４）
さて現地でのスキーを４日終えたあとの話だが、昨年と同様に１日フリーの日が設定されたので、今年も…そう！バンジージャンプにチャレンジしてきました！昨年は43mを２回飛んだので今年は…その上の71mを飛んだ！サービスでもう１回飛べた！２回目は後ろ向きで！来年は102mに挑戦？

TOP10 10/1～10/15㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1位	―	322	レイストーム	TA	ZTTL-2	2500円
	2位	―	185	サイキックフォース	TA	ZTTL-1	2500円
	3位	―	82	月刊ときめきメモリアル３	KR	KICA 7/13	2200円
	4位	1	43	ザ・キング・オブ・ファイターズ96アレンジ	PC	PCCB-225	2500円
	5位	2	39	SOUL EDGE	RE	MRCA-20099	2500円
	6位	7	30	リッジレーサー　リミックス	VE	VICL-23119	2300円
	7位	5	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ96オリジナル	PC	PCCB-223	1500円
	8位	―	13	ソニック・ザ・ファイターズ	TE	TYCY-5521	2000円
	8位	6	13	コナミバトル　ザ・ベスト	KR	KICA-1189	3000円
	8位	3	13	エスケープゴート	PC	PCCB-1	2500円
ビデオ BEST10	1位	1	214	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	2位	2	128	サイキックフォース	SS	GV-28	5800円
	3位	3	30	バーチャファイター３　速報版	CR	GOVC-4190	2000円
	4位	6	13	ストリートファイターZERO２　ライブ	SS	GV 26	4800円
	4位	6	13	ストリートファイターZERO２	SS	GV-25	4800円
	6位	4	9	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
	6位	―	9	ナイツ	CR	COVC-4729	4800円
	6位	5	9	ラストブロンクス	CR	COVC-4728	4800円
	9位	6	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SS	GV 13	4800円
	9位	―	4	バース・オブ・バイオハザード	TE	TSV-53	4800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
TA：タイトー　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　CR：コロムビアレコード
SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

来ました、来ました！予想通り、レイストームがトップに！さすがはタイトー。

それを追うのもタイトー。サイキックフォースが入った。

３位に月刊ときめきメモ３。強力なタイトルに押され、KOF'96アレンジが４位へ。しばらくは上にいるかな。

ビデオ編

安定した強さを保ちつつ、バトルガレッガが今回も１位。次回もそのままいけそう。

２、３位は前回と同じ。ストZERO２ものが浮上し、セガ２タイトルが落ちた。ただそのあたりはポイントが少ないので、コロコロ順位が入れ換わりそうだ。

今号のオススメタイトル

オススメCDは、只今ぶっちぎりの大人気のもの！そう「レイストーム」だ！

このCDは、タイトー自らがCDを製作したという力の入った作品だ！

レイフォースの続編ということもあり、その雰囲気を残しつつ（アレンジっぽいかも）、新たなシューティングシーンを演出したノリのいいサウンドが心地良く耳に入ってくる。

君、買い忘れてない？


レイストーム（TA）

ビデオのオススメは、CDと同じく「レイストーム」だ。

こちらは我が新声社の攻略ライターが総力をあげて作ったものだ。となればその内容は…そりゃあもう究極レベルってことですよ！

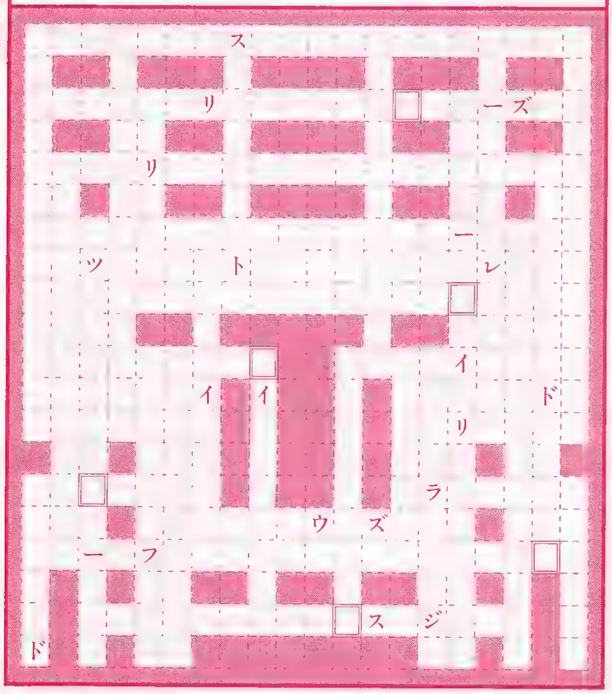
先日発売された「バトルガレッガ」のビデオがあの調子でしょう！その勢いから考えるとこの「レイストーム」もかな～り強い人気を得ること間違いなしだ！これをみて参考にしてクリア～だ!!



レイストーム（SS）

スケルトンパズルNo.13

スケルトンパズル No. 13　問題



〔ゲーム名リスト〕
○イカリ
○ウィズ
○アルカノイド
○クロスソード
○スカイキッド
○ジュウオウキ
○ウイニングラン
○エクセライザー
○サイバーボッツ
○バル・キューブ
○ブラックハート
○ミライニンジャ
○ウォーリアーブレード
○スペースフォートレス
○スポーツフィッシング
○ソニックブラストマン
○サスケブイエスコマンダー
○パーフェクトソルジャーズ
○スーパーワールドスタジアム
○フェアリーランドストーリー
○ハットトリックヒーローズ95
○リーサルエンフォーサーズツウ
○ストリートファイター ゼロツウアルファ
○ダブリュダブリュエフ レッスルフェスト

出題：APAPA

予想は大事、予断は危険。推理力を働かせ、不必要なマスは塗りつぶしていくのだ。

解き方

スケルトンパズルは、ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と重なる文字を基準に、あらかじめ書かれた枠に収めていくパズルです。（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、ゲーム名は余らせず、上↓下か、左→右の方向にのみ読みます）

ですが、またもや文字を入れていく枠が確定していません。

確定されている、20×20の全体枠と、文字の入りえない斜線部分、既に入れられている文字を参考に、枠自体をも作成しながら、22コのゲーム名を枠内に収めてください。

そうして、リストにあるすべてのゲーム名が枠内に入ったところで、今回の解答は『二重枠の文字を並べ替えてできるゲーム名』とします。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、11月30日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部『スケルトンNo.13』係あてに送ってください。

正解者の中から、映雪読書する5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ところで、ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、難しい問題のときには正解者が少なく、正解すれば当選の可能性が高いことを見越して解くべし!!

当選者発表

『スケルトンNo.12』の正答率は、92%。正解者難易度アンケートはVH17%、H26%、N31%、E14%、VE9%、無回答3%と、ハード寄りノーマルで、けっこう裾の広い偏差曲線を描く結果。左右対称に早々と気づいて、それを頼りにやった人から、最後まで気づかなかった人までいて、み～んなそれぞれバラバラねぇ、って感じでした。

実は下の真ん中のハガキを見てくれれば分かるけど『イーディーエフ』が3マス上にずらせてしまう問題になってました。解答には影響なしだけど、ちょっと詰めが甘かった。大文字小文字の区別ありにすればよかったな。ゴメン。

形はなんだかインベーダーとか言われてますが、意味はないです。では当選者はっぴょ～！

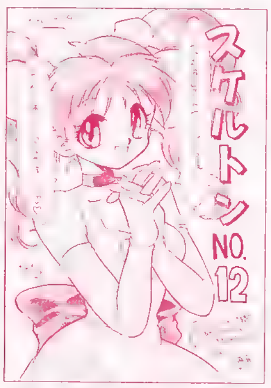
★当選者★

PN　破安・F君（北海道）
芝崎恵さん（東京都）
PN　やのじ君（茨城県）
保田和大君（兵庫県）
渡辺洋君（山形県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

トモトモさん、画用紙の私製ハガキはOKだけど、大きさは官製ハガキと同じにしてね。ぺるっちさん、体を鍛えると体毛が濃くなる!?そういえば、最近ちょっと髭が濃くなってきたな。3日剃らないと不精髭な感じ。XCT君、最近はまた基板が買える価格になってきたようですな。$FIN君、さぼっちゃや～よ。CC-USAG-君、文字の入りえないマスを塗りつぶす手法はGOOD。S・REM君をはじめ、解けなかったみんな、まだまだがんばれ。ってなとこで、今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーで、お会いいたしましょ～!!

今月の残念賞



PN　無限大君（兵庫県）㊣
僕は実は麻雀はやらぬのだ。華やかな画面には引かれるのだ～が。



PN　かきのたね君（愛知県）㊣
いつのまにかコスチュームコレクターになっているじじいである。



PN　志賀大介さん（神奈川県）㊣
ゲーセンで、ちょっと試しにプレ～イしてみたら（右に続く）



大久保一美さん（青森県）㊣
一人目で負け。席を立ってから気づいたが、乱入していたのでした。



PN　みつるぎ君（兵庫県）㊙
今月のM改ハガキはこれだっ。が、解答は間違っていたりする。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER's

選評：APAPA

僕がここで「通販で同人誌を売るのは安易だ」と言ったという手紙があったが、そんなことを言った覚えはないぞ。好きなことを好きなふうに描いていればいい、というのは通販で売る同人誌としてふさわしくない、と言っているのだ。本音を言うと、通販の枠を外してもそうだと思ってる。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、12月27日発売号締め切りは11月18日、1月30日発売号締め切りは12月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

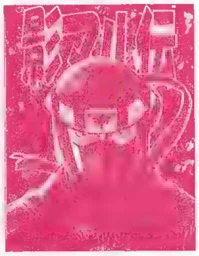
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

※伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

影マル伝



Sea Blue発行B5判オフ28頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋270円切手で。

「アニメとコミックスのパロディー中心の影丸本」

影丸、パイ、アキラが多めのギャグ本。アニメを見ていた人には文句なくお薦め。

（〒232 神奈川県横浜市南区日枝町3-86-1 ポートハイム第3吉野町305 山路和子）

愚者の楽園

©TOY-BOX発行B5判オフ20頁表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「誌名通りバカばかり。でもがんばって描きました」



氷、炎、時、雷使い中心のショートギャグ本。内容の少なさと、顔マンガ気味なのが弱点。だが、ネタは標準レベルをクリアしてるし、表紙の絵のレベルに嘘もない。

（〒871 福岡県築上郡吉富町小犬丸510-12 瀬戸口千佳）

最終平気



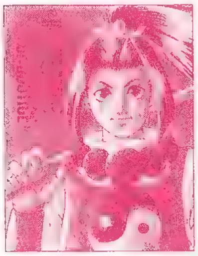
PLAYER's・COMPANY発行A4判オフ40頁表紙カラー箔押し。700円の無記名小為替＋270円切手。

「キム・ケンスウが多め。キムを愛してる人は是非！」

対談、FAX、前書き、後書き、インフォメ等々に頁を使いすぎ、ネタの熟成度も足りない。それらの点を克服すれば、絵柄に魅力は十分ある。

（〒340 埼玉県草加市八幡町748 第3丸新ハイツ303 笹沼由記子）

IN THE CASE OF JUSTICE



されっぷ天下発行B5判オフ28頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋270円切手にて。

「世にもめずらしいサイバーボッツ千代丸本です」

レジスタンスのリーダーをする17歳の少年の苦悩と希望を描いた13頁シリアス。周囲がやや無駄頁っぽいが、13頁のお話はちゃんと読める。

（〒350 埼玉県川越市鯨井新田20-35 田口栄子）

凍りの梨



BIOTHFAIR発行B5判オフ36頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「Hスター中心。ライヤ×Hスターっぽいです」

闘姫伝承についても、自分なりの設定についても説明不足なのは弱点。絵は乱暴な調子だが、それを補う光るセンスが魅力になっている。

（〒418 静岡県富士宮市外神1814-3 松下菜穂）

まちかるぱらだいす



迷いの森発行A5判オフ28頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手で。

「マジドローのみの本です」

4コマ、ショートギャグメイン本。マジドロファンなら表紙で購入を検討してOK。

（〒497 愛知県海部郡七宝町安松中屋敷2079 毛利れい子）

REASON FOR IT

酸欠金魚発行A5判オフ36頁。500円の無記名小為替＋190円切手で。

「レイフォースらしくないレイフォース本を目指しました」

如月零を追った、サイバーな小説。文章量は400字詰め原稿用紙換算で約40枚。ほぼ原価とはいえ、やや高価か。だが、やや奇抜なデザインとテーマがいい演出で、人と機械テーマとして面白く読める。

（〒030 青森県青森市小柳朽葉39-42 照井陽子）

ZERO IN ON YOU

御城屋発行A5判コピー28頁表紙色上質。200円の無記名小為替＋190円切手で。

「ゼロ2女キャラ本です」

リュウの闘いを見、憧れ、そして闘いを挑むさくらの姿と心を描いた短編小説。原稿用紙換算で約40枚。ゲームに合わせた格闘シーンは苦しげだが、爽やかな読後感はいい。

（〒721 広島県福山市新涯町3丁目7-1 A202 山根方「御城屋」係）

テリー×京毒本



はりねずみ発行B6判オフ244頁表紙2色。2000円の無記名小為替にて。

「ずっと描き続けたテリー×京を一つにまとめました」

気楽な幸福を拒否したテリー×京の話。知識不足（空砲とカラ撃ちは違う）や、ぎこちなさがあるが、辛いHを妥協せず描く姿勢はいい。18禁。

（〒811-32 福岡県宗像郡福間町4939-57 レジデンス小林201 小山方井上由紀子）

KING

少女帝国発行A5判オフ36頁表紙2色。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「キング専科。キングを愛するすべての方に」

キング&ユリ×舞が原稿用紙換算で約27枚、バイス&マチュア×キングが約35枚の小説本。キング好きなら、切なさを読み取れる。18禁。

（〒171 東京都豊島区豊島千川駅前郵便局留 少女帝国）

WHITE



XANTHUS放電伝発行B5判オフ24頁表紙3色。300円の無記名小為替＋190円切手で。

「とーってもソフトな本ですが、がんばって描きました」

Hでなく、きれいな絵を見るために買いましょう。18禁。

（〒181 東京都三鷹市下連雀1-12-18 ハイツ木村206 石川方『白・GM』係）

伝言板

●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。またハガキの端は印刷に出ないので　　5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。
●掲載された サークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。

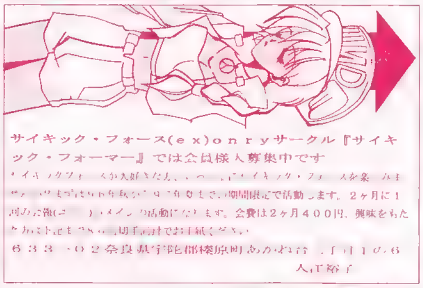


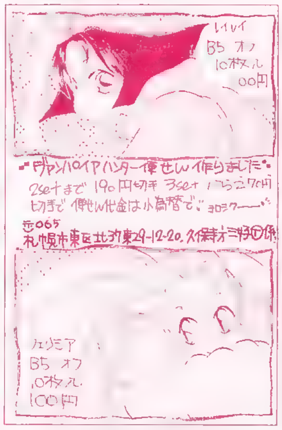




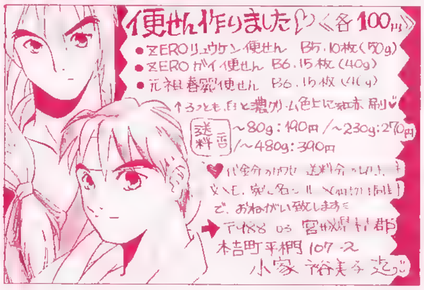














ワールドは投稿者(キミタチ)が創る!!

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

「落ちモノ」特集

Vol.13 11月25日発売! AB判 540円

大変お待たせしました! ぷよ、マジドロ、ぱずるだま………かわいいキャラクター達が大活躍の、落ちモノ(パズル)ゲーの数々。次号のワールドは、そんな人気ゲーを大特集しちゃうぞ! 「マジカルドロップ2開発者インタビュー」や最新作「パズルボブル3」の紹介など……デフォルメキャラの魅力満載の特集だ!

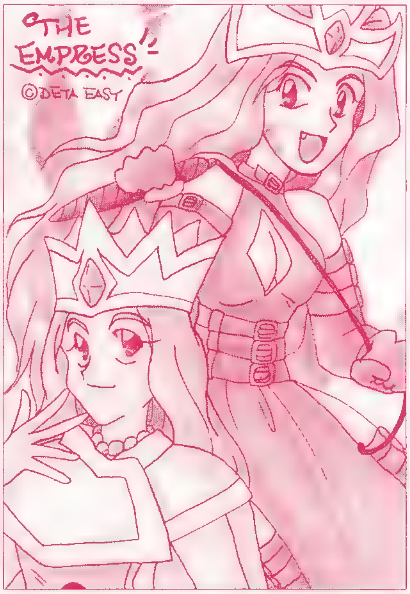
(福岡県 十夜さつきさん)



(千葉県 鯨乃えなさん)



(福島県 きりゅう哲哉さん)



常時投稿募集中!

イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPhotoなどを常時大募集! 詳しくはゲーメストワールドを見てね。
※住所が変わりました。注意してね。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社 ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね

TAMAYA特選おすすめセット！
X-MENvsストリートファイターが新登場

X-MEN vs ストリートファイター スーパーベガセット



X-MEN vs ストリートファイター(新品)
スーパーベガ21
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥278,000**

初回¥26,496 ¥26,200×11回　初回¥16,452 ¥14,200×23回　初回¥12,348 ¥10,100×35回

X-MEN vs ストリートファイター シグマセット



X-MEN vs ストリートファイター(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥273,000**

初回¥26,336 ¥25,700×11回　初回¥14,882 ¥14,000×23回　初回¥12,768 ¥ 9,700×35回

X-MEN vs ストリートファイター パナカスタムセット



X-MEN vs ストリートファイター(新品)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥247,000**

初回¥23,304 ¥23,300×11回　初回¥12,098 ¥12,700×23回　初回¥10,052 ¥ 9,000×35回

X-MEN vs ストリートファイター ボードマスターセット



X-MEN vs ストリートファイター(新品)
ボードマスター
ハーネス、

通販特価(送料・税込) **¥263,000**

初回¥24,916 ¥24,800×11回　初回¥14,042 ¥13,500×23回　初回¥10,108 ¥ 9,600×35回

サムスピ天草降臨 スーパーベガセット



サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥235,000**

初回¥22,920 ¥22,100×11回　初回¥13,990 ¥12,000×23回　初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

サムスピ天草降臨 シグマセット



サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

初回¥22,760 ¥21,600×11回　初回¥12,420 ¥11,800×23回　初回¥ 8,680 ¥ 8,400×35回

サムスピ天草降臨 パナカスタムセット

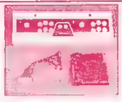


サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥205,000**

初回¥19,760 ¥19,300×11回　初回¥11,470 ¥10,500×23回　初回¥10,780 ¥ 7,400×35回

サムスピ天草降臨 ボードマスターセット



サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回¥21,340 ¥20,700×11回　初回¥11,580 ¥11,300×23回　初回¥ 9,520 ¥ 8,000×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800



3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） **¥26,000**

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500

(PS、SSアダプター付)



MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA21 ¥65,000

スーパーベガ21お買得セット ¥78,000
（サターンコード、プレステコード ハーネス、アーケード基板1枚付）



シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ(メス×2) ¥61,500

シグマお買得セット ¥78,000
（サターンコード、プレステコード ハーネス、アーケード基板1枚付）



新発売 ディスプル（XRGB-1の姉妹品）

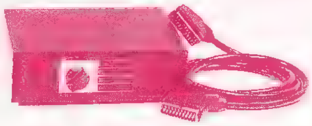


定価¥19,800 代引特価¥18,800(送料・税込)

アストロ用底ケース ¥7,500

- お買い得セット ¥13,000
  (2L168アルミパネル、レバー×2、SWボタン×18個付)
- アストロ2L6Bパネル ¥5,000
- アストロ2L12Bパネルセイフミ製 ¥13,500
- [illegible]チャファイターパネル ¥15,000
- バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

21P用4chセレクター ¥5,000



21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価



KIC PANACUSTOM 特価



RGBケーブル21P、15P 各¥3,000　SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000　麻雀ハーネス ¥3,000

超お得なメンバーズカード会員募集中!

①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5%をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。すぐに申し込み用紙を送ります。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

今回の超特価

ソウルエッジ（Aver.）	¥48,000
ゲーム天国	¥38,000
戦国ブレード	¥55,000
サイキックフォースEX	¥88,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	¥48,000
キャノンダンサー	¥48,000
ストZERO2（ロム）	¥15,000
ナムコクラシック（Vol.1）	¥22,000
ゼビウス3D/G	¥35,000
四川省II	¥3,000

ナムコ

アサルト（パネル付）	¥45,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
グレートスラッガーズ'94	¥2,000
スーパーワースタ'93	¥3,000
スーパーワースタ'95	¥8,000
スプラッターハウス	¥18,000
ゼビウス	¥12,000
ソウルエッジVer.B	¥68,000
ダンクマニア	¥28,000
ディグダグ	¥15,000
ドラゴンバスター	¥25,000
ナムコクラシック	¥48,000
ドルアーガの塔	¥68,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥2,000
バーニングフォース	¥18,000
パックマニア	¥25,000
Vシュート	¥8,000
リッジレーサー（ロム）	¥1,000
ワースタ'90（ロム）	¥1,000

カプコン

クイズ殿様の野望	¥1,000
クイズ殿様の野望2	¥2,000
クイズハテナの大冒険	¥2,000
スターグラディエイター	¥68,000
ストZERO（ロム）	¥5,000
ソンソン	¥15,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥12,000
ブロックブロック	¥8,000

タイトー

あっかんべいだー（ロム）	¥5,000
アルカノイド（センサー付）	¥15,000
インベーダーDX	¥12,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	¥10,000
キック&ラン	¥1,000
究極タイガーII（ロム）	¥8,000
究極タイガー	¥8,000
クイズ人生劇場	¥5,000
功里金団	¥5,000
逆鱗弾（ロム）	¥5,000
シーファイターポセイドン	¥15,000
ジャングルキング	¥25,000
女子バレー	¥5,000
スーパー上海	¥28,000
スーパーマン	¥8,000
スラップショット	¥5,000
ダライアス外伝（ロム）	¥12,000
チャンピオンレスラー	¥2,000
パズルボブル2	¥78,000
バブルシンフォニー	¥68,000
ビッグイベントゴルフ	¥8,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	¥5,000

データイースト

空手道	¥5,000
コブラコマンド	¥5,000
スタジアムヒーロー	¥3,000
ダイエットゴーゴー	¥3,000
ダンクドリーム'95	¥28,000
ポケットギャルDX	¥12,000
マジカルドロップ	¥12,000
まうすけのオジャマザワールド（ロム）	¥48,000
ワンダープラネット（ロム）	¥2,000

セガ

ウォーリーを探せ	¥5,000
MVP	¥2,000
クイズゴーストハンター	¥3,000
クラッチヒッター	¥2,000
グランドクロス	¥5,000
コラムス	¥3,000
コラムスII	¥3,000
サンドアール（ロム）	¥12,000
Jリーグ1994	¥18,000
Jリーグ（ロム）	¥1,000
シューティングマスター	¥8,000
スタックコラムス	¥1,000
チョップリフター	¥8,000
D Dクルー	¥5,000
テトリス	¥5,000
登龍門	¥3,000
バーチャファイター2（PCB）	¥148,000
パーフェクトビリアード	¥3,000
ファイティングバイパーズ（ロム）	¥10,000
フラッシュポイント	¥2,000
レッスルウォー	¥2,000

コナミ

極上パロディウス（ロム）	¥1,000
沙羅曼蛇2	¥55,000
沙羅曼蛇2（ロム）	¥3,000
進め対戦ぱずるだま	¥45,000
スラムダンク	¥18,000
スラムダンク2	¥88,000
セクシーパロディウス	¥38,000
対戦ぱずるだま（ロム）	¥1,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	¥2,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ロム）	¥28,000
ハイパーアスリート	¥88,000
ハイパーオリンピック	¥5,000

その他

アラビアン（海外）	¥12,000
アルチメイトテニス	¥18,000
エクセライザー	¥5,000
おいしいパズルはいりませんか	¥5,000
オーマイガー！	¥5,000
オセロダービー	¥38,000
ガーディアンズ	¥38,000
ガルメディス	¥5,000
キットのホレホレ大作戦	¥8,000
ギャリバン	¥8,000
クイズ18禁	¥5,000
クレージーコング	¥22,000
テラクレスタ	¥8,000
闘姫伝承	¥45,000
ドッジボール	¥1,000
バツグン	¥25,000
パニックロード	¥8,000

筐体

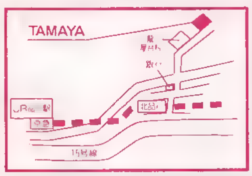
ニューアストロシティ（中古）	¥138,000
エアロシティ（26インチ）（中古）	¥78,000
イーグレット29（中古）	¥128,000
Qグランダム25（中古）	¥78,000
カナリー（25インチ）	¥68,000
ドーミー（25インチ）	¥28,000
ブラストシティ（新品）	¥220,000

新製品

バーチャファイター3（ブラスト）	¥998,000
サムライSP天草降臨	¥118,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	¥68,000
ウォーザード	未定
デッドオアアライブ（ロム）	¥220,000
プリンセスクララ大作戦	¥120,000
雀々しましょ	¥138,000

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒104東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30〜PM6:30／日祝AM10:00〜PM5:00
年中無休（夏期、年末年始は休暇あり）



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

(株)TAMAYA

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

862

差出有効期間
平成10年9月
30日まで

郵便切手は
いりません。

102-00

107

（受取人）

東京都麹町局私書箱第82号
（〒102 東京都千代田区九段南3－5－9）

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

（きりとり線）

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる

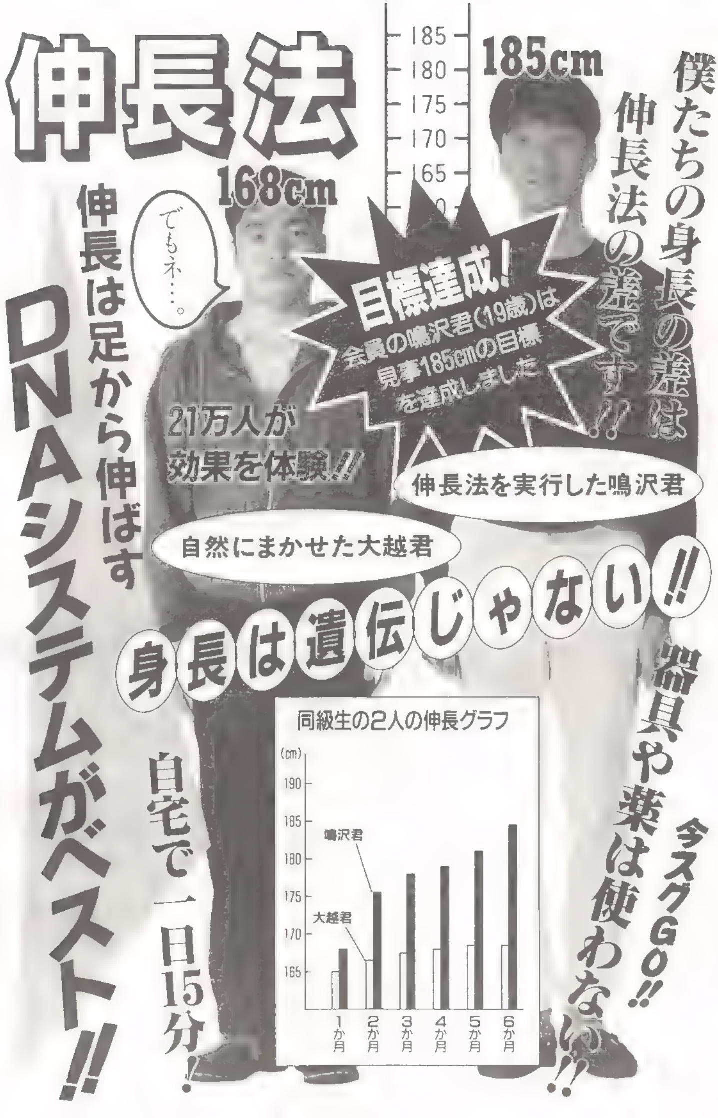
案内書無料急送

目標達成!!
グングン伸びる！

L 255係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
（ボールペンか濃い鉛筆で強くお書きください。）

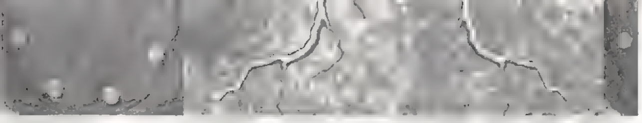
氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女



伸長法
185
180
175
170
165
185cm
168cm
僕たちの身長の差は伸長法の差です!!
でもネ…。
伸長は足から伸ばすDNAシステムがベスト!!
目標達成!
会員の鳴沢君(19歳)は見事185cmの目標を達成しました
21万人が効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月

(きりとり線)


これだけ足が伸びた!!
器具や薬は使用しない、安全で安心な伸長法通信講座。当アカデミーには、全国津々浦々から"あきらめていたのに伸びた""20歳からでも伸びた"という感動のお便りが寄せられている。キミも今スグDNAシステムをためしてみないか!!!
8cm UP
最初の身長は162cm。入会後3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのは、ほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。まわりの友達もみんな不思議がっています。
兼子泰彦　北海道(20歳)
サッカーでキーパーなんですが、背が低くて高いシュートがとれません。入会して、最初145cmだった身長も1年半後には160.6cmに。まだ伸び続けています。キーパーの実力もアップしました。先生や友達に、「伸びたな」と言われたときは本当にうれしかったです。
竹本真也　広島県(14歳)
15.6cm UP
芳澤昭宣　徳島県(26歳)
6.8cmUP
廣岡美香　東京都(18歳)
4.3cmUP
村松孝文　埼玉県(23歳)
6.6cmUP
目標達成!!
仲間が待ってる!!
ワーイ!伸びた、伸びた!!ヤッホー!
私も伸びた!
僕は身長が150cmちょっとしかなく、とてもみじめでした　でもこの講座のおかげで今では170cmを越え喜んでいます。(松尾眞司・15)
小学校の時から5mmしか伸びなかったのが、この講座を受けて152.4cmから156cmに伸びました。世の中が広くなった感じです。(片野ゆりえ・20)
20歳になって、最後のチャンスと思い入会。5か月で168cmから念願の180cmになり、女の子の友だちが多くなりました。(斉藤伸二・20)
各地であがる成功者の声　感激の伸長効果!!
伸長法
大反響!!
始めてよかった足から伸ばすDNAシステム!!
背を伸ばす通信講座
★伸長効果は年令、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。
無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒102　東京都麹町局私書箱第82号
〒102　東京都千代田区九段南3-5-9
☎03(3288)3333(受付時間／年中無休 朝9時～夜9時)
●お急ぎの方はお電話で!!
身長は遺伝じゃない!!
とじこみハガキを今スグポストへ!
よくわかる案内資料
無料急送



隠しモードがある!!

ワインディングヒート

隠しモードは全部で3つ！それらを公開！敵車がいなくなるタイムアタックモードは最高かも…。

担当：ずるずる

これは遊べる3つの隠しモード!!

友人と、知らない人と対戦で盛り上がっているこの「ワインディングヒート」！まだまだ人気も高く、ほかのドライブゲームを蹴散らすほどのパワーを持っている。

その原因は、やはり3DCGゲームなのに、なんとも親しみやすさを覚えるビジュアルと、そのゲームの持つゲーム性にある。なんといってもあの対向車よけ！あのスピードであの道幅の中を走るのだもの。1人プレイでも盛り上がるよね！

そんなゲームだが、ここでより熱くなる情報がある！その情報は全部で3つ！

まず1つは、なんとあれだけある車種にさらに3台が加わるもの。

もう1つは、コース上には自分のマシンしか存在しないモード。

残る1つは、後ろのマシンが速くなるシステムがなくなるというもの。

こ、これは…やり込み！対戦がより盛り上がること間違いなしってか…！

これやるしかない!「完全タイムアタック機能」モード!

さて、もう一度確認しておくけど、このゲームで選べるマシンの数はというと…そう14台あった。これに、な、なんとさらに3台加わるとなると、17台ということに！ゲーム史上こんなに多いのってあったっけか？



14台もあるマシンにさらに3台が加わる。どうする？

その増やす方法だが、コースを選択する際に、アクセルペダルを踏みっぱなしにしながらマシンの選択に移行させて、シフトレバーを「UP」側に入力すると増加分の3台が画面に表示され、選択が可能となる。

これで14台プラス3台で計17台から選択ができるようになるのだ！

この3台、使うかどうかは君次第だけどね。

さらに車が増える!「選択可能車種増加」モード!

この機能は、このゲームの世界で君1人だけがそのコースに存在できるというもの！いわゆるド●えモンのどくさいしゃボタンのようなものだ。

この機能を使うと、完全に君1人になれるので、純粋にタイムアタックができるぞ！

1人用ならその状態になるが、対戦では？その場合は、その対戦するプレイヤーのみとなる。その場合の設定だが、



上手な人は先へ！待ってくれない！あっという間に周回遅れ！

なんと後ろにいるプレイヤーのマシンは速くならないのだ。

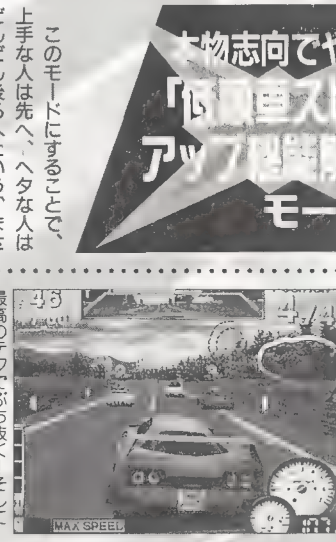
さてその方法だが、コース選択の際、シフトレバーを「UP」側に入力したままタイムアタックモードを選択（ブレーキペダルを踏んだままアクセルペダルでコースを決定）すればいい。

本物志向でやろ?「低画質スピードアップ機能解除」モード!

このモードにすることで、上手な人は先へ、ヘタな人はどんどん後ろへという、まさに実力の世界となるのだ。

この世界では、実力で対向車もよけ、ライバルも抜いていくことになる。対戦なら…そりゃあもう、あの手この手で差をつけなきゃあならんこと間違いなしだ！

その方法は、コース選択の際、シフトレバーを「DOWN」側に入力したままコースを選択（タイムアタックモードでも同じ）すればOK。



最高のテクでぶち抜く！そして差をつけるっていうのも楽しい。

いかがでしたでしょう。完全タイムアタック機能なんかはかな〜り使えるのではないかと思います（友達をなくしそうだけど…）。

㊟DX・TW両タイプで可能。



1コインクリアへの道

ネオボンバーマン

**じっくり遊ぶならストーリーモード。
アクションゲームをクリアするのは気持ちいいぞ。**

担当：P（ボバーン）・鈴木

面クリア型のアクションゲームが減っている中、難度も低くて長く遊べるゲーム「ネオボンバーマン」。ここはひとつ1コインクリアを目指すとしよう。

ルール説明

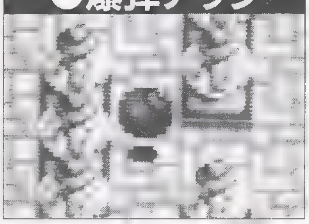
ルールを説明しよう。ボンバーマンはAボタンで爆弾を置くことができる。この爆弾（以下ボム）は一定時間後に爆発し、その爆風で敵キャラにダメージを与えることができるぞ。画面内の敵キャラを全部倒し、次の面への扉に入ればステージクリアだ。

画面内には壊すことができる壁と壊すことができない壁が存在する。ボムの爆風により壊せる壁を破壊すると、中からアイテムや面クリアの扉が出現する。基本的にアイテムは取って損するものは存在しないのでどんどんかき集めていこう。また、扉は全敵を倒すまでは壊せない壁と同様の扱いになるぞ。

ボンバーマンが敵に触れるか爆風に巻き込まれると1ミス。残機0でミスをするとゲームオーバーだ。

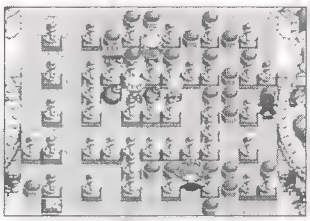
次はアイテム紹介。

●爆弾アップ



一度に置くことができるボムの数が増える。敵キャラを追いつめていくためには必要不可欠なアイテムだ。

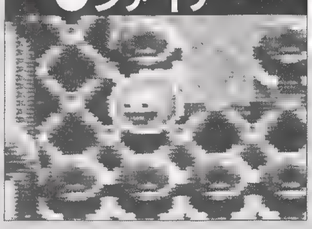
後から置いたボムが先に置いておいたボムの爆風に触れると、一定時間が経つ前でも誘爆させることができる。てっとり早く壁を壊したい場合やボス戦のときなどに活用させていくといいだろう。勢い余って自分が爆風に巻きこまれたり、ボムとボムの間にはさまれたりしないように。



ありがち、ありがち。あせるとよく起こる。

このアイテムはボンバーマンがミスをしても効力がなくなることはないぞ。

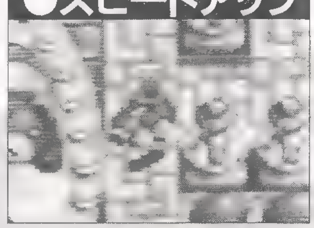
●ファイアー



スタート時には上下左右に2マスずつ延びていく爆風だが、このアイテムを取ることによって1マスずつ爆風を大きくしていくことができる。

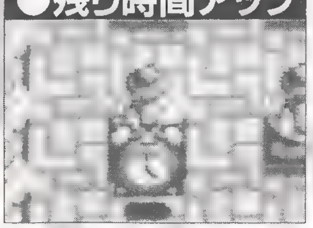
それだけ敵キャラを倒しやすい、ということも事実だが、そそっかしい人は火力が上がりすぎると誘爆の爆風で死んでしまうことがよくあるので、取りすぎるのは考えものだ。腕に自信がある人のみ欠かさず取るようにしよう。このアイテムも死んでも効力が残る。

●スピードアップ



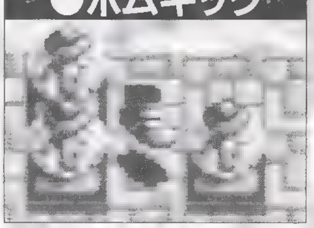
ボンバーマンのスピードが1段階上がる。取れるだけ取っておこう。敵キャラ（特にボス戦）の攻撃をかわすことが容易になるぞ。自分で置いたボムの爆風からも逃れやすくなる。

●残り時間アップ



残り時間が回復する。タイムアップでもミスになるが、そうそうタイムアップで死ぬことはないため、面クリア時のタイムボーナスが増えるアイテムとして捉えておきたい。

●ボムキック



ボムを置いたあと、そのボムに体当たりをすることでそのボムを動かすことができる。動かしたボムは壁や敵キャラにぶつかると止まる。Cボタンを押しても止めることが可能。

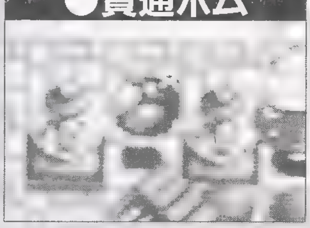
ザコ戦を軽く片づけることができ、なおかつボス戦でも役に立つ。ボンバーマン自身が動かなくても良いのが大きな利点だ。

●パワーグローブ



このアイテムを取ったあと、ボムを置いてからもう一度Aボタンを押すとボムをかつぐことができる。かついだボムを向いている方向へ投げることができる。遠方の敵を安全に倒したい場合は活用できそうだが、投げる先を決められないのがやや難点か。ボムが画面端まで転がっていくと反対側から出現するので、パニックをおこさないよう注意しよう。

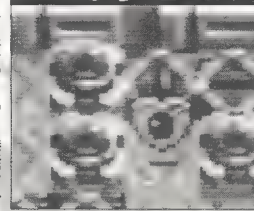
●貫通ボム



普通のボムは壊せる壁に当たるとそこで爆風が止まってしまうが、このアイテムを取ると爆風が壁をつき抜ける。破壊力が上がったようで見た目に楽しいのだが、慣れない

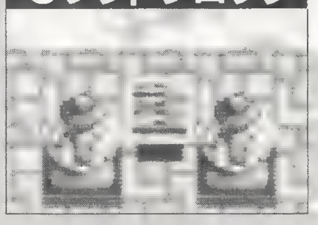
うちは安全地帯を間違えてミスしてしまうことが多いと思われる。この辺も気をつけておきたい。

●リモコン



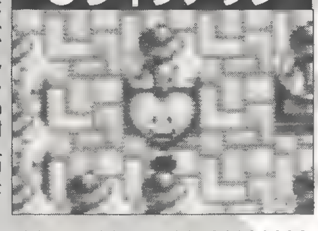
ボムを置いたあと爆発させるタイミングを自分で選ぶことができる。Cボタンを押していくと置いた順にボムを爆発させることができるので、このうえなく便利なアイテムになるだろう。このリモコンを上手に使うことが1コインクリアの近道になるぞ。リモコンを取ったあとはより慎重に動く必要があろう。
貫通ボムとリモコンは同時に使うことができない。よってどちらか迷ったときはリモコンを選ぶことをおすすめしよう。

●ソフトブロック



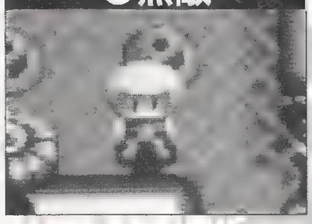
壊せる壁を通り抜けることができる。壁の上にボムを置くことはできないが、このアイテムさえあれば敵に追いつめられることはなくなるはずだ。閉じ込められている敵を内側から倒すこともできるぞ。

●ライフアップ



ボンバーマンの耐久力を1回増やすことができる。死ぬと失ってしまうアイテムも、このハートを取ることによって保険ができるといえるわけだ。大切にしよう。

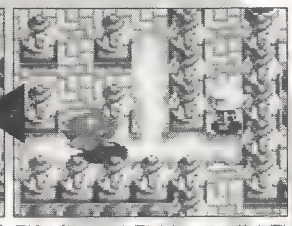
●無敵



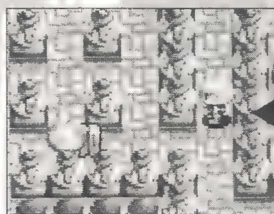
一定時間無敵になる。思う存分暴れてやろう。
アイテムは爆風に当たると消えてしまうので注意しよう。スピードアップやリモコンを消してしまうと後の展開が苦しくなるぞ。アイテムを集め続ければ滅多なことではやられなくなる。

乗り物システム

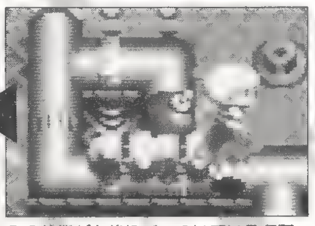
ある決まった敵を破壊すると、倒した場所にタマゴを残していく。このタマゴを取ると、ボンバーマンは直前に倒した敵の上に乗ることができる。
このタマゴにはいくつかの利点があるぞ。まず、耐久力が1回上がる。タマゴが身代わりになってくれるのだ。アイテムの効力も消えないので大変便利。
さらに、タマゴのキャラごとに特性があり、ボンバーマンはその性能を活用していくことができる。
例えば一番最初に現れるトリさんは、ボムの前でBボタンを押すとそのボムをランダムに放り上げることができるのだ。なかなか面白くていいね。
タマゴには、機械系タマゴと生物系タマゴの2種類がある。同じ系列のタマゴなら2個まで後ろにひき連れて移動することができる。そのとき乗っているタマゴを壊してしまっても、後ろのタマゴにすぐに乗れば安全だ。ただ、後ろにひき連れているタマゴも爆風に当たるとやられてしまうので注意が必要だ。ボムをセットしたあとは余計に動いてタマゴを保護してあげよう。
タマゴに乗って耐久力をつけ、アイテムで装備を固める。ここまでできればノーミスクリアも見えてくるぞ。



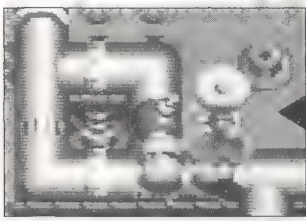
例えばこいつを倒すと、その敵を倒した場所に、



タマゴが残る。取ってパワーアップだ。



この状態だと後にくっついているタマゴが壊れてしまう。



そんなときには、ボンバーマンを壁に向けて歩かせる。すると、

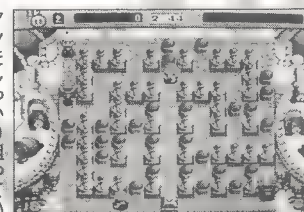


タマゴもしっかりついてきて、安全に爆発を待てる。

ステージ攻略スタート!

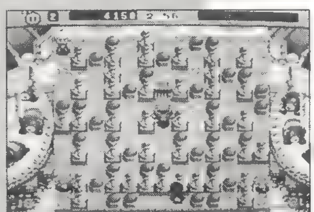
それでは今回は序盤ステージを攻めていこう。とくに難しい面はないので、ボス戦以外はサクサクっと進んでいこう。

◇1-1
●アイテム
・スピードアップ、ボム×2
キノコのような敵と風船のような敵が2体ずつ。
風船のような敵はのんびりしているようだが、ボンバーマンをしっかり狙っているので追いつめられないように注意したい。
また、全敵を倒したあとも急いで扉に入らず、ブロックをすべて破壊してアイテムをみつけておこう。



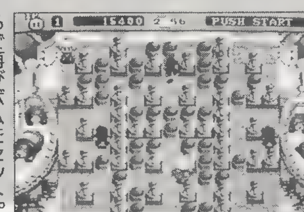
風船に注意。ゆっくりこちらに向かってくるぞ。

◇1-2
●アイテム
・火力、スピード、キック
キノコ2体、風船1体、そして人形の型をした茶色いチョコのようなのが1体。
チョコはボム1発で倒すことができない。耐久力が2あるので、1発ボムを当てて、チョコが固まっている間にもう1個ボムをセットしておこう。

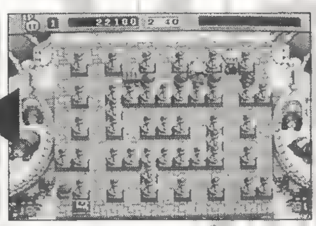


チョコみたいな敵の耐久値は2だ。気をつけよう。

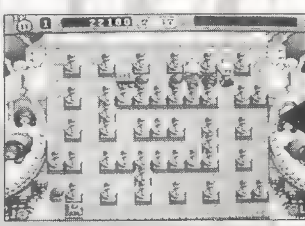
◇1-3
●アイテム
・ハート、ボムアップ
チョコ3体、UFOに乗った敵1体。
UFOに乗った敵は、はじめ壁に囲まれた場所に位置する。そこで、一辺の壁をまず壊し、敵が出ようとしたところで再びボムをセット。敵は何もできず死んでいくというわけだ。このような「敵を端に追いつめる」という戦法は重要だ。壁を有効に活用しよう。



ハートをみつけたら取る。大事にしよう。重要アイテムだぞ。



ぐへへへへ、俺はボンバーマンを待ちかまえてるUFOさ。

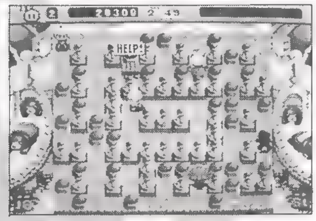


え?なんで?そんなあ。俺も少しは動きたかった。ガクッ。

◇1-4
●アイテム
・ボムアップ、ブロック抜け、貫通ボム
チョコ、UFOが1体ずつ、1回ダメージをくらうと火を吹いてくる敵1体。そして、初のタマゴを残すキャラ、トリさんの登場だ。
まず火吹きの対処法を。1回ダメージを与えたら、いっ

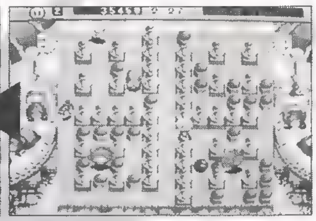
何でもこい！いかなる難問も心配無用

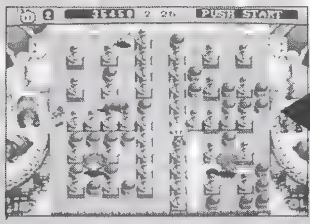
必殺！バーリ・トゥード攻略


タマゴを使えるステージ登場。

たん離れよう。連続でダメージを与えようとすると火を吹かれてミスになってしまうぞ。それにさえ気をつければ大した敵ではない。耐久力が3ということだけ覚えておこう。

そしてトリさん。こいつの近くにボムを置いても空に打ち上げられてしまうので、トリさんの動きを読んでその先に2つ連続でボムを置こう。壁があるほうがやりやすいので早目に倒しにいくこと。倒したあとにタマゴをとることも忘れずに。

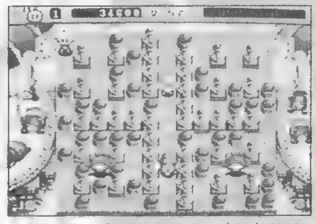

横並びに2個ボムを置くと、トリさんはボムへ寄ってきて、


ボムを打ち上げるも、次のボムにやられてしまう。

ちなみに2面と4面には捕らわれた仲間が助けを呼んでいる。「HELP！」と書かれている箱を破壊しよう。仲間が一緒に戦ってくれるぞ。

しかし、仲間が置くボムの爆風をくらってもミスになってしまうし、敵を倒しに向かっていく様子もない。よって仲間を助けるのは全敵倒し終わったあとにしよう。これで安全だ。ボーナス点が入るぞ。

◇1-5


イモ虫にビビるな。慣れれば大丈夫だ。スピードも見逃すな。

●アイテム
・パワーグローブ、スピード、タイムアップ

トリさん2体と火吹き1体、そしてブロックをすり抜けてくるイモ虫1体。

ここでのスピードアップは必ず取っておこう。ボス戦で必要になってくる。

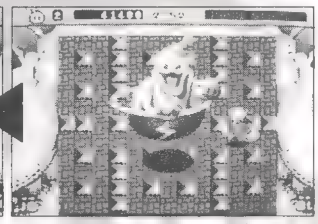
◇1-6

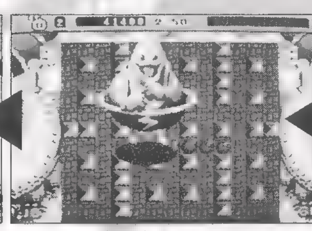
そしてボス戦だ。1面のボスだけあってさほど難しくはないが、根気を必要とするぞ。

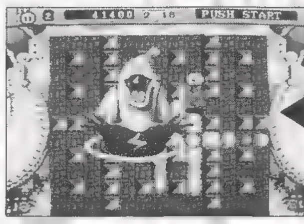
ボスのパターンは、上空を回りながら、影がボンバーマンに触れると潰しにかかってくるというもの。

ダメージを与えられるときは、ボスがボンバーマンを潰そうとして地上に降りてきたときだ。ここを狙っていこう。

はじめのうちは、ボムを歩きながらいくつかセット。ボスの影を通りすぎたあと爆風に当たらないように隠れる。これを何回か繰り返そう。スピードアップを2つ取っていれば難なく実行できるはず。


このような位置関係を作り、ボムを置きながら左へ歩く。


ボスの影を踏んだら、爆風に巻きこまれないように逃げよう。

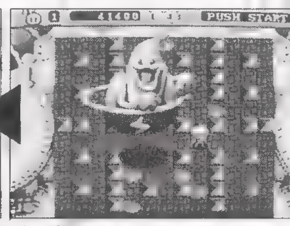

このパターンを4回くり返す。じっくり攻めていこう。

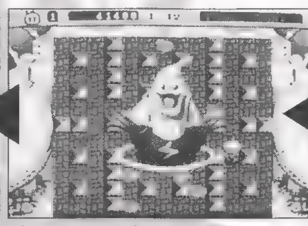
この調子で4回ダメージを与えよう。

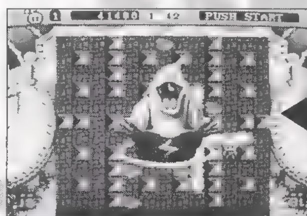
4回ダメージを与えたあとは、ボスはスピードアップしてくるとともに汗を降らせてくる。このアメーバは当たってもダメージは受けないが、スピードが遅くなってしまい潰されやすくなる。ボムの爆風で壊しておこう。

さてスピードアップしたあとのボスの対処法だが、まずボスの右側に移動しよう。ボスは時計回りの動きをしながら近づいてくる。自機の近くにボスが接近をしたら、少し早目にボムをセットし、怖いかもしれないがボスの影に重なるまで動かずにいる。ボスが潰しに降りてきたらすぐに爆風から逃げよう。上に逃げると良いようだ。これを根気よく繰り返して2回ダメージを与えればボスを倒せるぞ。

画面右にボスが近づきすぎてしまった場合は、アメーバを壊しながら左に移動しボスを誘導しよう。


ボスがここらまで寄ってきたらボムを足元に置く。


ボスのほうから寄ってくる。降りてくると思ったらすぐ逃げよう。


無理をしないということと、アメーバに注意すること。OK！

今回はアクションゲーム初心者の人でも分かりやすいようにスローペースでやってみた。次回からは要点を押さえた攻略をしていく予定だぞ。

君はいくつ知ってた？ 風雲 SUPER TAG BATTLE

©SNK 199

TM

今回は風雲最終回ということで、ボス使用コマンドなどの隠し系情報を一気に公開だ！

担当：CHU

やっぱり使えた！ボス使用コマンド

お待ちかねのボス使用コマンドだ。

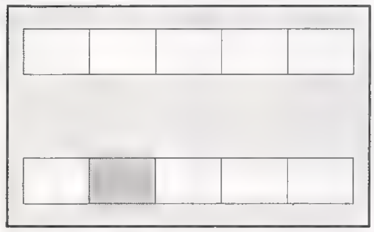
ただ、ボス使用には制限があり、その制限とは…、

●メモリーカード使用不可
●ネームエントリーなし
●エンディングなし
●タッグは組めない

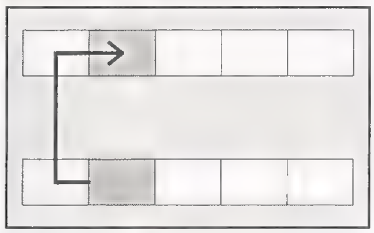
といったところだ。

タッグを組めないのはつらいけど、まあその分強いので十分2人分の役目は果たせるだろう。

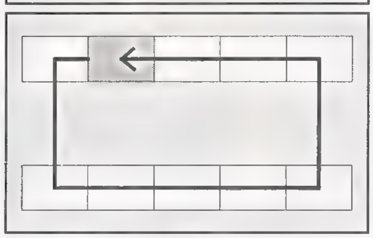
早速君も使ってみよう。



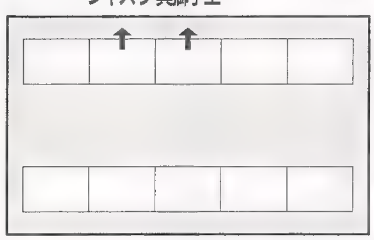
①タッグチームセレクト画面でメズウにカーソルを合わせる



②図のようにカーソルをゴズウまで移動させる



③図のようにカーソルをゴズウから一周させてゴズウにもどしたところでDボタンを押すとジャズウの声が聞こえる

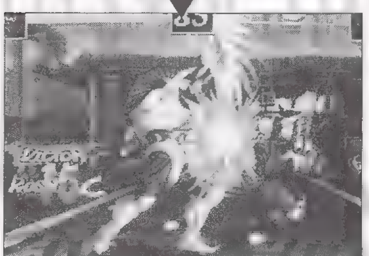


④ゴズウにカーソルを合わせ、レバー上でジャズウ、影獅子王にカーソルを合わせレバー上で真獅子王が表示される。

⑤AorBボタンで決定。もう一度レバー上で元に戻る



うきー、タッグが組めねー！。



連続技が激しい真獅子王。



攻撃力の高いジャズウ。

ボスキャラ必殺技＋オススメ連続技紹介

真獅子王

まずは必殺技の説明を簡単に説明しよう。

●ハンターキラー

…龍虎の拳シリーズでいう飛燕疾風脚のような技。



ひえんしっぷー…違うってば！

●キングアッパー
…ミニマムアッパーを2発出し、3発目にパワーアップしたミニマムアッパーをぶっ放す見た目に派手な技。出が少し遅いので連続技に組み込みにくい。


3発目は派手ハデ…でもきめにくい。

ほかの必殺技は影獅子王と同じ技がパワーアップしたものだ。

次はオススメの連続技にいってみよう。

●ジャンプ↓A・↓B着地A・↓B・↓Cキャンセル ビストブロー
…ジャンプした後レバーを前に入れたままボタンをポンポンと押していくと着地に↓Aは出ずAが出るので最後にレバーをグルッと回しビーストブローにつなぐ簡単な連続技。地上での↓Bと↓Cはそれぞれ2・3段攻撃なのでタイミングさえ覚えれば余裕をもってキャンセルできるはずだ。


この時ボタンを押していよう。

ビーストブロー中にボタンを適当にポンポン押しておけば、他人が見たときに「おっ、こいつすげーコンビネーションきめてるなー」と思われて得するぞ（笑）。

●ジャンプB着地・B・↓B・↘B・アースチョッパー
…蹴って蹴って蹴りまくったあげく、追い打ちにアースチョッパーをきめる屈辱連続技。↘Bからアースチョッパーはキャンセルではないので気を付けよう。

●ジャンプ↓A・↓B着地B・↓B・C・↓Cキャンセルキングストレート
…ニュートラルにしたりレバー入れたりと忙しい連続技だが、なるべくたくさんヒットさせつつキングストレートにつなぐために、このコンビネーションが選ばれた。

ダメージがでかいので、ぜひ狙っていこう。



体力MAXからこの減りだ。

ジャズウ

次はジャズウ。まず例のように必殺技の説明から…。

●邪氷魔
…相手の頭上から氷柱を数本落とす技。しゃがみガードができない中段技だ。



この技と足払いを重ねれば…。

●背水叫喚殺
…いわゆる当て身。同じ当て身でも獅子王の当て身よりは使い勝手が良い。

●邪呀絶命柱
…出は遅いが威力抜群のまさに逆転技。技のみた目は餓狼シリーズのテリーのトリプルゲイザーに似ているが、実は1回しか当たらないので、1発目をガードされたら2発目からは攻撃判定はなくなって、大きなスキだけが残るのだ。というわけであまり使えない…。



1回ガードすれば、ほれっこのとーり。

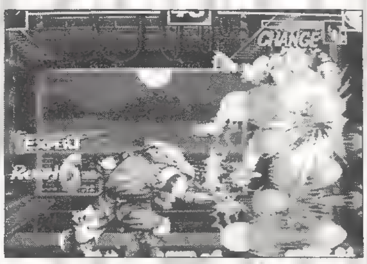
ほかの必殺技はゴズウメズウと同じ技のパワーアップで、陽炎拳・陽炎脚なんかはゴズウメズウの逆転技そのものだ。

次は連続技いってみよう。

●ジャンプ↓A・↓B着地↓A・↓B・↗C轟天
…オーソドックスな連続技。

結構減るので常に使っていこう。

●ジャンプA着地Aキャンセル陽炎拳
…ジャンプした後、Aボタン連打で出せる超簡単な連続技だ。Aの代わりにBでも構わない。



連打だけでOKだー

●ジャンプA・B・↓A・↓B・↓C
…すべて空中できめるラッシングコンビネーション。

相手の高さによっては入らないのであまり使う状況はないが、前の2つが簡単だから1つぐらいは難しいのを、ってことで入れておいた。



途中でキャンセル三日月にしてもOK。

ボーナスバトル

タッグバトルが売りのこのゲーム（真獅子王とジャズウは除く）だが、実はある条件を満たすと1対1のバトルが始まるのだ。

その条件とは…、

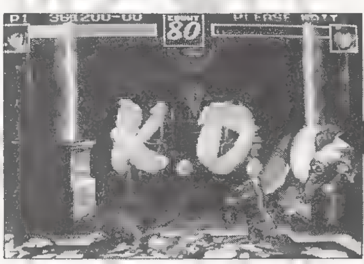
●ハヤテとイーグル
●影獅子王とゴズウ
●影獅子王とメズウ
●ゴードンとジョーカー
●ゴードンとロサ

以上の組み合わせのタッグを1コインでクリアすると、そのパートナー同士が闘うことになるってわけだ。

もともと、この組み合わせでプレイしていた人は知っていたかもしれないね。



おやおやっ、クリアしたと思ったら…。



これで晴れてエンディングだ。

挑発でウハウハ！

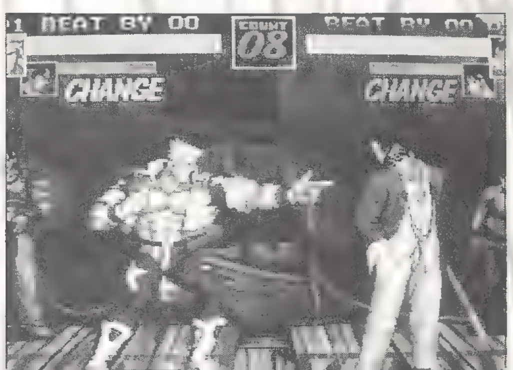
このゲームには、闘っていない控えにいるキャラクターは、少しずつだが体力が回復するのはもう知っていると思うが、後記の特定の組み合わせで手前に（闘って）いるキャラクターが挑発すると、普段よりも回復量が微妙にだが上昇するのだ。

組み合わせは…、

●ハヤテとイーグル
●ゴズウとメズウ
●チュンとジョーカー

の3組だ。

実際にこの組み合わせでプレイしていた人もいると思うが、地味な変化のため気がついた人は少ないと思う。

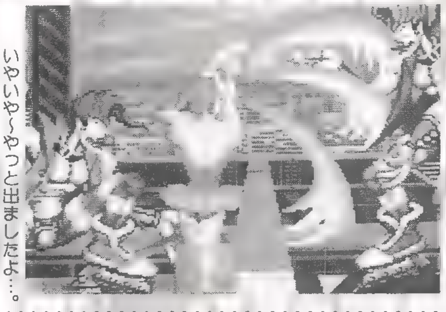


微妙な回復量。わかる？

	真獅子王	ジャズウ
必殺技	ナイトメアー（当て身） ←↙↓↘→＋Aボタン	陽炎拳 Aボタン連打
	ナイトメアー（追加） ↓＋Aボタン	陽炎脚 Bボタン連打
	ビーストブロー →←→＋Aボタン	轟天 ↓↙←＋Cボタン
	ミニマムアッパー →↓↘＋Aボタン	邪氷魔 ↓↑＋Aボタン
	サイレントストーム →↘↓↙←＋Cボタン	豪炎弾 →↓↘＋Aボタン（横） →↓↘＋Bボタン（斜め） →↓↘＋Cボタン（上）
	サンダーゴッドブレス ↓↑＋Cボタン	
	ハンターキラー ↓↙←＋Bボタン	無道水流波 →↘↓↙←＋Bボタン
	アースチョッパー(立ちのみ) ↓↘→＋Cボタン	かまいたち ↙＋Bボタン
		三日月（立ち） ↓↘→＋Cボタン
		三日月（ジャンプ） ジャンプ中↓↘→＋Cボタン
		背水叫喚殺（当て身） ↓↘→＋Aボタン
		無道転輪爪 壁際へジャンプ←＋Cボタン
逆転技 （体力点滅状態で）	キングストレート →↘↓↙←→＋Aボタン	邪呀絶命柱 →↘↓↙←→＋Aボタン
	キングアッパー ←↙↓↘→←＋Aボタン	

（※キャラクターが右向きの場合）

トイレのジョカ子さん



いやいや～やっと出ましたよ…。

ジョーカーの必殺技、クレイジートイが256分の1の確率で武器の代わりに女の子（通称ジョカ子さん）が出現することがわかった。

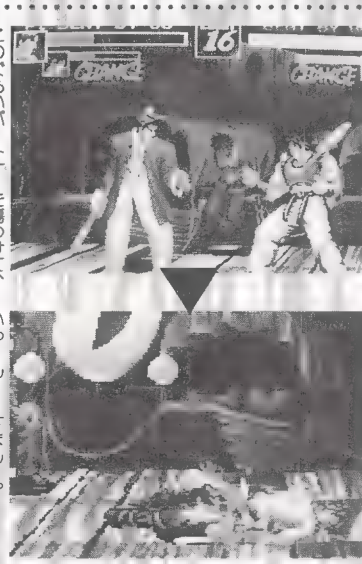
これに関しては運でしか見られないので、プレイ中にみるのは至難の業？だが、編集部で長時間かけて撮った写真を載せておくので、ありがたく永久保存版にしておいてくれたまえ…いや、いいです。

ロサが…

いつも負けるたびに服が破れるロサ。その口サがある条件を満たすと、いつも以上に激しく（？）服が破れるということがわかった。

その条件とはロサとタッグを組んだキャラの残り体力40ドット以下、残りタイム10秒以下の時にロサが負ける、といったものだ。

このゲームは1試合の時間が結構たっぷりあり、さらには負けないといけないので、あまり見る機会がないが、相手がロサの時に時間をかけて倒せば見られるので、CPU戦の時に狙ってみよう。



このぐらいパートナーを傷つけて、いや～ん……すまん…。

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816
サービスモード
3#を押す

メッセージを聞く時は
メッセージを聞きたいBOXの番号と＃を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と＃を押す。
メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は
録音したいＢＯＸの番号と＃を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ケ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもＯＫです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

03-5680-6816

24時間リアルタイム使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。



0019#	家庭用ゲームソフト売ります、買います。(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア)
0020#	家庭用ゲームソフト売ります、買います。(関西近辺ＯＫ！大阪、名古屋、他ＯＫです)
0021#	ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
0023#	スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む(関東エリア、周辺ＯＫです)
0024#	スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む(関西エリア、周辺ＯＫです)
0025#	裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
0026#	メガドライブ、PCエンジン、PCFX、アーケード基板、売ります買います。
0027#	ゲーセン友達募集、文通友達もＯＫ！(関東エリア、周辺ＯＫです)
0028#	ゲーセン友達募集、文通友達もＯＫ！(関西エリア、周辺もＯＫです)
0029#	同人誌友達募集、他売ります、買います。
0030#	ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ、チーム員募集。
0031#	言いたい放題のコーナーです。

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。みんなもメッセージを入れようね、友達もたくさんできるよ！

マルチボックスっていったい何なの?

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料

売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。全国の情報が１万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記広告のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います。

切手(未使用品)、首都高速券(普通車のみ)、図書券、商品券、ハイウェイカード、オレンジカード(未使用品)、テレホンカード(未使用品)、コミック、マンガ本、CD、ビデオ。

売却品を安心、誠実な当社へご送付ください。

宅配便かゆうパックで当社にお送りください。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入してください。
※買い入れ値に不満の場合は、2日以内なら解約できます。

創業23年 秘密厳守

〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係 TEL.03-3650-0777

▶ビンゴチケット 1000円割引
※ビンゴチケットは各本体・ソフト1台(1本)につき1枚使用できます。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中！
☎06-882-4980

おめでとう！



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中！



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！

このコーナーでは、各企業、団体からのリリース発表、新製品、イベントの情報をお待ちしております。「ぜひ紹介してほしい！」という方は、編集部「インフォメーション担当者」あてまでお願いします（FAXでも可）。プレゼントもの大歓迎！

EVENT

佐竹よ、もう1度だ！ K-1 STAR WARS'96リポート

いよいよ決戦のときがやってきた。さる10月18日（金）、横浜アリーナにて行われた「K-1 STAR WARS'96」（主催：フジテレビジョン／正道会館）。そのメインイベントとして行われた、我らが佐竹雅昭とアンディ・フグの一騎打ちの試合結果をリポートしておこう。

1年半ぶりに「怪獣大戦争」のテーマが場内に轟くなか、1万7000人の佐竹コールをバックに入場。リングインするやいなや雄叫びをあげ、気合十分の態勢。対するアンディも、K-1王者としての風格を漂わせながら堂々の入場。両者いよいよ待ったなしというところで、午後8時30分、運命のゴングが鳴った。

1R、2Rともに、お互い相手の出方をうかがう慎重な立ち上がり。佐竹のとった作戦は、アンディが攻撃を仕掛けたときのカウンター狙いだった。だが、アンディも佐竹の動きを察知してか、なかなか懐に入っていこうとはしない。

3R、業を煮やしたアンディが攻めに転じる。すかさず、カウンターを狙うが、なかなか有効打が決まらない。

4R、5Rも我慢強くカウンターに狙いを定めたが、逆に自分から攻めにいかない佐竹に対して、観客からブーイングがとぶ一幕も…。

結果的には、カウンター狙いの作戦に徹するあまり、いまひとつ決め手に欠けてしまった佐竹の判定負け。1年半ぶりの復帰試合を白星で飾ることはできなかった。

試合後、話を聞いてみると「今日はいろいろ考えすぎたのが敗因だった。やはりまだ実戦のカンが戻ってないようなので、もう一度ベストな状態でアンディと闘いたい」と語っていた。

一部では「進退問題もかける」と報道されていた佐竹だが、このままでは終われないはずだ。僕らの知る佐竹雅昭はまだまだこんなものじゃない。ぜひもう一度K-1のリングに立ち、勝利の雄叫びをあげてほしいと思う。真の完全復活を果たす日まで…。ゲーメストでは怪獣王子をいつまでも応援していくぞー！



実に1万7000人もの観衆で埋め尽くされた「K-1　STAR WARS'96」。その人気ぶりはとどまるところを知らないといった感じだ。



次こそは完全復活だ！

CHECK NOW CHECK NOW

GOODS

密かにコーナー化へ向けて画策中!? 今月のときめき情報!!

詩織ちゃんが歌手デビューする日も近づき、なにかと話題に事欠かないときめき業界（?）だけど、今度はまた、ときめきプライズコレクションに新しいアイテムが仲間入りするぞ！

今回のアイテムは「ときめきビッグバッジ2」と、「ときめきレリーフカレンダー」の2種類。今度のバッジはちゃんと全12キャラ分商品化されているから、前回「なんで未緒ちゃんやゆかりのバッジが無いんだ!!」なんていってた人も安心だ。

んで、カレンダーのほうは卓上、壁掛けの2通りの使用が可能なカレンダーで、もちろん全12キャラ分あるぞ。両方とも11月中には発売する予定だから、ぼちぼち近所のゲーセンをチェックしておいたほうがいいかもよ。



ときめきビッグバッジ2。



ときめきレリーフカレンダー。

PUSH

京阪神地区に、ナムコプロデュースによるスーパーキャロット（仮称）が誕生！

今年の夏、池袋サンシャインシティ内に室内型テーマパーク「ナンジャタウン」をオープンしたナムコが、次なるプロジェクトとして、ゲーマーを対象とした施設「スーパーキャロット（仮称）」の開発計画を京阪神地区で進めていることが明らかになった。

このスーパーキャロット開発プロジェクトについては、オープン日時、場所、具体的な店舗内容など、現時点では一切「謎」とされているため、その詳細をここで紹介できないのが非常に残念だが、気になるのが"ゲーマーを対象とした施設"というくだり。どうやらワンダーエッグやナンジャタウンとはまったく違うタイプのプレイスポットが誕生しそうな予感…。

でもって、このスーパーキャロット誕生を記念して、ナムコオリジナルメンバーズクラブ「ナムコゲームフリーク（仮称）」が発足されることとなった。

会員の特典として、

①ナムコ特製メンバーズグッズのプレゼント
②会報誌の発行（ナムコのゲームに関する情報が満載）
③スーパーキャロット店内に作られるVIPルームの使用権を提供
④ナムコのアドバイザースタッフとして、スーパーキャロットにおけるイベント企画など、ナムコのさまざまな活動への参加権を提供

などなど、お得な特典がいっぱい。このチャンスを逃す手はないぞー！（※ただし応募資格としては、京阪神地区在住の高校生以上の方に限らせていただくのであしからず）

「会員になりたーい」という方は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号、年齢、性別、職業、好きなゲーム（3つまで）、ナムコへのメッセージを記入のうえ、

〒146　東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
営業企画部「会員大募集」係

までお送りください。締め切りは11月30日（土）の消印有効。応募者多数の場合は抽選となります。なお、会員認定者の発表については、会員証の発送をもってかえさせていただきます。



お久しぶりです 松本梨香 最新イベント情報

我らがマドンナ、梨香姉ェの情報をお届けしましょう。

去る10月13日（日）に、『第2回松本梨香ファンの集い～R-CAを囲もう企画てんこ盛り！浅草めぐり&屋形船遊覧クルージングツアー』というイベントが開催されました。これは松本梨香さんとファンの人たちが一体となって、共に楽しい一時を過ごそうじゃありませんか、ええ過ごしましょうとも、というコンセプトに基づいた企画の第2弾。今回は屋形船を使うとあって、さすがに参加費は若干高めだったものの、わざわざ遠くから新幹線で駆け付けてくれた熱心なファンもいたとか。

当日のイベントスケジュールをかいつまんで報告します。

午後2時。浅草の浅草寺に集合。50名のファンと共に仲見世通りでショッピングしたり、おみくじをやったりと楽しくも優雅な時間を過ごす。

「ファンのヒトタチに色々買ってもらっちゃった。あ、別に買ってーとかねだったわけじゃなくて、アレ、いいなーとか言ったらみんなが買ってくれたんだモン」（松本梨香）

相変らずおねだり上手ですね、梨香さん♡

午後4時。屋形船に乗船。吾妻橋からレインボーブリッジを通り、浜離宮をまわって戻ってくるという約2時間半の行程。船内では謎のバナナゲームやお歌で楽しいヒトトキを満喫。

「知ってる？知らないの"バナナゲーム"を。こうやってバナナを足にはさんでねえ…（ゲームの説明を始める。内容はよく分からなかったが、とにかくエキサイティングなゲームらしい）…これがおんもしろいの！あと、白鳥由里ちゃんも来てくれたりして歌なんか歌っちゃったりして、んもーすんごく楽しくって、あっという間に終っちゃった。だから夜景も見てないノ」（松本梨香）

もったいないッスよ、梨香さん♡

松本梨香後援会では、今後もこのようなイベントを随時行なっていくとのこと。会員のみが参加できるイベントも多いので、梨香姉エラブリーな諸君は入ってはどうかね？

■お問い合わせ
松本梨香　後援会　入会係
TEL 03-3354-8500（代）

松本梨香最新情報
PART2
★テレビ
～アニメ～
・「ガンバリスト駿」
相楽まり子役
NTV系　毎週月曜19：00～
・「あずきちゃん」
ジダマ・児玉　翠役
NHKBS2毎週火曜18：00～
・「逮捕しちゃうぞ」
葵　双葉役
TBS系　毎週土曜17：30～


集合場所の浅草寺にはこんなにもたくさんの人が…。


屋形船の中で大いにハシャギまくる梨香さん。楽しそう。


次回のイベントには、みんなもぜひ参加しよう！

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH



自宅で味わうこの興奮！「バーチャファイター3」'97カレンダープレゼント！

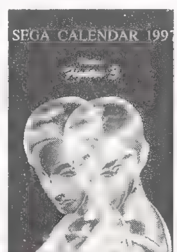
只今ゲーセンで大人気稼働中の「バーチャファイター3」。その97年度版カレンダーが全国のSEGAアミューズメント店舗にて発売される。価格は1800円（税込み）。

なんせ「バーチャファイター3」といえば、MODEL3による驚異的なグラフィックが話題となっているが、このカレンダーにおいてもそのリアルさを見事に再現。どのキャラも、まるで本当に生きてるんじゃないかと錯覚してしまうぐらいに迫力あるんだなこれが。

もちろんレイアウトはAM2研「バーチャファイター3」デザインチームが担当。プロデューサーの鈴木裕氏自らも監修しており、渾身の仕上がりとなっているぞ。

なお、このカレンダーを3名の読者にプレゼント。ぜひほしいという方は、プレゼントコーナーを読んでさっそく応募しよう！

倍率が高そうなだけに、当たった人は超ラッキー！って感じだ。





©SEGA 1993, 1996

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CH



現実より脅威な仮想現実の世界。映画『バーチャルウォーズ2』公開！

「バーチャファイター3」や「プロップサイクル」など、最近ではアーケードゲームでもすっかり定着した感のあるバーチャルリアリティ（略してVR）。まるで自分が本当に体験しているかのような錯覚に陥る仮想現実の世界は、まさしく21世紀のエンターテインメントといえよう。

そんなVRが持つ奥深さ、迫力、そして怖さを存分に味わうことのできる映画、それがこの『バーチャルウォーズ2』だ。

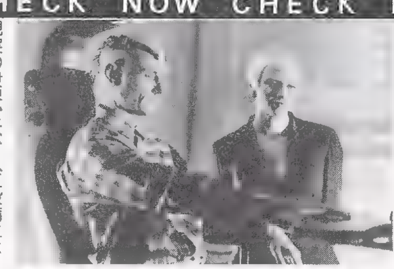
VRによって作り出された巨大な人工空間、サイバースペース。そこはインターネットによって現実の世界と結ばれ、日常生活から軍事戦略まで、幅広い分野に革命的な進歩をもたらす世界として注目を浴びていた。だが一方で、使い方次第では核兵器以上に恐ろしい人類の脅威と化すことも…。そしていま、その恐怖が現実になろうとしているのだ…。

自らの意識をサイバースペースにとどめたまま生命活動を続ける青年ジョーブ。この空間の中で、彼は並外れた知識と超能力を武器に、インターネットを駆使して現実の世界を混乱におとしめようとしていた。

そんなジョーブの野望を阻止すべく立ち上がったのが元科学者のトレイス。実は彼が昔に開発した「カイロンチップ」こそが、ジョーブの邪悪な野望を達成するために欠かせない集積回路なのだ。人類の運命を決める1枚のチップを巡って、いまVRの世界で2人の闘いが始まる。

映画史上かつてないほどの3D映像で観客を圧倒するこの作品。ストーリー上の人物だけでなく、観ているほうにも、VR感覚を思う存分体験させてくれるのだ。

公開は11月16日（土）より、全国松竹・東急系の映画館にて。キミもさっそく、この映画にアクセスしよう！


現実の世界では、人工設備によって生きているジョーブだが…。


VR空間内では、脅威の人間と化す。彼の野望を阻止せよ！

12月15日号プレゼントコーナー

ハガキ 144ページ
締切 12月15日（消印有効）
発表 2月15日号

ゲーメスト提供

①「クイズ七色ドリームス 虹色町の奇跡」基板

©CAPCOM



1名様

君はもうPLAYしてみたかな？先が見たくてついお金をつぎこんでしまう君にこのゲームの基板をプレゼントしちゃうぞ。これからは、ずっと彼女たちを一人占めできちゃうね！

セガ提供

②バーチャファイター3 97年度カレンダー

今巻で話題のバーチャファイター3が早くも来年のカレンダーとして登場だ!!制作はもちろんAM2研「バーチャファイター3」デザインチーム、総監修に鈴木裕氏。これはFANならずとも手に入れたいものだよね。読者サービス部提供



3名様

読者サービス部提供

③ゲーメストビデオ「キングオブファイターズ'96」



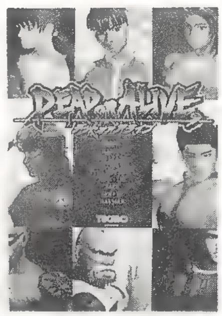
3名様

キャラ紹介、CPU戦から連続技、対戦攻略、エンディングまで「KOF96」のすべてを欲張りに収録したこのビデオを、3名様に大プレゼントしちゃうぞ！

テクモ提供

④デッドオアアライブポスター

この秋、テクモが満を持して放つ3Dポリゴン格闘ゲーム、それがデッドオアアライブだ。今回は、その告知用ポスターを10名様にプレゼントだ！



10名様

カネコ提供

⑤シルエットストーリーズ初回限定ポスター＆テレホンカードセット

カネコさんからは、PSで発売されたシルエットストーリーズ初回限定ポスターとテレホンカードをセットで3名様にプレゼント。このビッグチャンスを逃すな!!

3名様



書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～	定価570円
ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ①	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク①	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～	定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会② 小川雅史 定価500円	冊
コンティニュー？ ひさの瑠珈 定価680円	冊
ヴァンパイアハンター② 藤田丈士 定価850円	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
ワールドヒーローズ2④ 雑君保プ 定価850円	冊
KOF'96コミックアンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 中平正彦 定価550円	冊
出たな！ツインビー③ 吉崎観音 定価850円	冊
ギース・ハワード外伝 天獅子悦也 定価850円	冊
KOF'96外伝⑤ 鷹岬諒 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑦ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミック アンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① MONDO県 定価980円	冊
ストZERO2コミック アンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2 式田典史 定価850円	冊
スーパーリアル麻雀PVIコミック アンソロジー 定価780円	冊
ラストブロンクス コミック アンソロジー 定価780円	冊
ねこだらけ。 定価780円	冊
サイキックフォース アンソロジー 定価780円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆12月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト12月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、152ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは12月15日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
スーパーストリートファイターIIX	7,000円	本
KOF'94	6,500円	本
真サムライスピリッツ	4,800円	本
バーチャファイター2	4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	5,800円	本
ヴァンパイアハンター	4,800円	本
餓狼伝説3	4,800円	本
ストリートファイターZERO	4,800円	本
KOF'95	4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	5,800円	本
バトルガレッガ	5,800円	本
サイキックフォース	4,800円	本
KOF'96	4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店 TEL（ ）
FAX（ ）

部数 冊

条件 書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （ ）歳 性別 （男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（12月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

※の部分は○でお囲みください

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 5K
くっすんおよよ 5K

SNK
カイロスの館 5K
名人戦（将棋） 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムス
ビ・ガロウSP・スーパースパイ・
WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ベースタ プロ・各1K

カプコン
魔界の野望 Ⅱ 5K
1942・ハルガス 各8K
ストリートファイター 18K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
戦場の狼 Ⅱ・ 25K
クイズ & ドラゴンズ 5K
ハース 20K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 2K
ドギューン 10K
V-5（ボンバーロム付） 8K
フィグゼイド 8K
達人 4K

コナミ
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ ⓒ 8K
パロディウスだ 5K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 8K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 35K
バンクショット 3K
学問のすすめ 3K
サーカスチャーリー 18K
モグラデッセ（テスト基板） 3K
GX ROMボード 格安

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン（大聖龍） 10K
スーチーパイⅡ（ロム） 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 28K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ通 5K
コラムス 3K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ワンダーボーイ ⓒ 5K
ロボレス 2001 12K
アラビアンファイト 22K
モンスターランド 12K
ハーニングライバル 20K
スタックコラムス、タントアール、
コラムス 各3K
バーチャーファイター 12K
（コンボ用ハーネス付）
飛翔鮫（F.SHARK） 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 28K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
ブリルラ48K・メタルブラック38K・カンフロンティア35K・ミズハク大冒険10K・キャメルトライ センサー付12K・麻雀クエスト7K・ダイノレックス7K・忍者キッズ8K・MJ-12 7K・デッドコネクション6K・ドンドコドン 12K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K（大基板）

F2-Sub
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場．ゆうゆのクイズ．クイズクエスト．地球防衛軍．栄光の甲子園．トキメキチャート．ファイナルブロー． 各1K

F3-Sub カートリッジ
ダライアス外伝 3K
バブルシンフォニー 2K
エレベーターAcリターン 2K
パズルボブル2 2K
アッカンベーダー 2K
逆鱗弾 2K
一色、各種格安 F3マザー特価

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルヘンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 6K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 5K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

デコ
空手道・ロボコップ 各10K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
ロボコップ 2 18K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各5K
マジカルドロップ 3K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ（FM音源版） 10K
五目ならべ（連珠） 5K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
ハンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K
アトミックロボキッド 8K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース ⓒ 10K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K

ナムコ
ナムコクラッシクVol1 15K
〃 〃 Vol2 35K
コスモギャングパズル 3K
アサルト 純正パネル付 68K
パックマニア 15K
ドラゴンセイバー 35K
妖怪道中記 10K
ワールドコート 8K
マッピー 25K
ギャプラス 18K
ドルアーガの塔 38K
リブルラブル 28K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 5K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX ⓒ 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 15K
ディグダグ 10K
ギャラガ 10K
パックギャル 15K
ギャラクシアン ⓒ 10K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各3K
ミスターDO ⓒ 3K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 3K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 8K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド 15K
ジャンピングジャック 18K
ファイアーバード ⓒ 18K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K

一珍品・逸品一
バーディ 12K
ボレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 38K
ベラチャン 48K
フェニックス 15K
Qハート ⓒ 28K
ムーンクレスタ ⓒ 18K
銀河帝国の逆襲 ⓒ 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー．ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん紅鯨団，各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件 大人の麻雀，各2Kトリプルウォーズ，クラブ90，極，パニックスタジアム，サーキットの女豹華の舞，舞妓花 各3K スーパー◯禁版 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面） 38K◎
サンダーブレード ⓐ 12K
アフターバーナー Ⅱ ⓐ 15K
ギャラクシーフォースⅡ ⓐ 25K◎
ストライクファイター ⓐ 28K◎
ウィニングラン91 ⓐ 15K◎
ウィニングラン鈴鹿 V21ⓐ 38K
スターブレード V21ⓐ 38K
エアーコンバット V21ⓐ 38K
ソルバルウ V21ⓐ 38K
V21シリーズは、電源、ジョイステック付属、基板のみの場合各28K
ギャラクティック ストーム 38K◎
ナイトストライカー 38K◎
ウォーリアブレイド（〃） 10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い（頭金なし）始めました 詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）+JAMMAハーネスをサービス

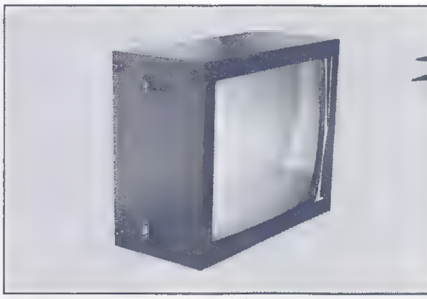
バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日（祝日は営業します）

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別



18インチモニター+コンボAVセット
¥68,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥45,000 (程度良)税・送料別

専用筐体登場!!

中古、程度良

ナムコ
18インチコンソレット筐体

サターン、プレステ用の1レバー8ボタン
ハーネス (各1万円) 別売
¥30,000(税・送料別)
(H)1080×(W)320×(D)420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。
25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン



JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分

営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

すばらしい本屋さん126軒

北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西四丁目 日之出ビル
☎011-221-3800

●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似１条４丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430

●なにわ書房グランドホテル前店
〒060 北海道札幌市中央区北１条西3
☎011-211-4433

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461

●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718

●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061

●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511

●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220

●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979

●Bee-One 三省堂書店
千葉県千葉市富士見2丁目3番1号
☎043-224-1881

●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011

●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758

●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720

●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100

●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776

●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261

●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル１F
☎03-3354-0131

●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921

●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932

●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656

●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430

●ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111

●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254

●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289

●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257

●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454

●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319

●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704／FAX:03-3462-2904

●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432

●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245

●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231

●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351

●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411

●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361

●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132

●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431

●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049

●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022

●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224

●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740

●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619

●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200

●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320

●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701

●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166

●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660

●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14 ライフビル2F
☎025-245-4141

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012

●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888

●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126

●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334

●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208

●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345

●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650

●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667

●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185

●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280

●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348

●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654

●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634

●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298

●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294

●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011

●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313

●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398

●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835

●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53-5999

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512

●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434

●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454

●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014

●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523

●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267

●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329

●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044

●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181

●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321

●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111

●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5丁目18-4
☎0994-41-3395

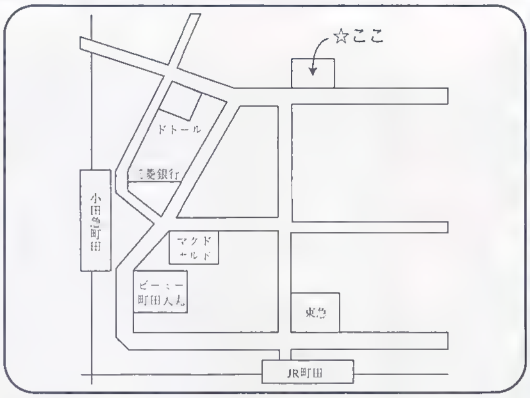
●まるぶん／コミックワールド
〒860 熊本県熊本市上通町５－１
☎096-354-5963

●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
☎099-253-2925

今月の本屋さん：福屋書店 町田店

当店はマニアの方をメインに考えた店づくりで、ゲーメストムック&バックナンバーはもちろん、ゲーム情報誌、攻略本、TRPG関連書、SFファンタジー、プロレスビデオから「マジック・ザ・ギャザリング」をはじめとするトレーディング・カードまで、多数取り揃えております。又、3階の「まんが館」では、最新ヒット作から手に入りにくい旧作、名作コミック、さらには同人誌・CD・2Dまで充実のラインナップで皆様のお越しをお待ちしております！





営業時間 10:30〜20:00 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー	
No.138（'95年3月15日号）	550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック	
No.145（'95年6月30日号）	550円
付録：PERFECT II	
No.146（'95年7月15日号）	550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP	
No.151（'95年9月30日号）	530円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典	
No.155（'95年11月15日号）	500円
No.156（'95年11月30日号）	530円
No.157（'95年12月15日号）	500円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）	550円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ	1200円
付録：ストIIダッシュポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録：スーパーストII特大ポスター	
スーパーストリートファイターII X	1280円
付録：スーパーストIIポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD VOL.5	

ゲーメストムック

No.1	サウンドコンプリートストリートファイターII X	3500円
付録	：Macintosh対応CD−ROM	
No.2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
付録	：巨大ポスター	1280円
No.3	豪血寺一族2	1680円
付録	：スーパーアレンジCD	
No.4	真サムライスピリッツ完全版	1380円
付録	：真サムライスピリッツポスター	
No.5	バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6	ダライアス外伝	980円
No.7	スーパーリアル麻雀P V	1980円
No.8	鉄拳	980円
No.9	ギャラクシーファイト	980円
No.10	バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11	ヴァンパイア ハンター	1380円
付録	：描き下ろしB2ポスター	
No.12	餓狼伝説3	1280円
付録	：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13	天外魔境真伝	1280円
付録	：B2サイズポスター	
No.14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15	鉄拳2　Act.1	780円
No.16	ストリートファイターZERO	1380円
付録	：B2描き下ろしイラストポスター	
No.17	カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19	バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20	サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21	アーケーダー	880円
No.23	鉄拳2 Act.2	1280円
No.25	闘神伝2	980円
No.26	ファイティングバイパーズ	980円
No.27	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30	ソウルエッジ	1200円
No.32	バーチャロン	2000円
付録	B2サイズポスター	
No.34	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	1480円
No.35	ストリートファイターZERO2	1380円
付録	B2サイズポスター	
No.36	スーパーリアル麻雀P VI	1800円
付録	B2サイズポスター	
No.38	サイキックフォース	1800円
No.39	SNKイラストレーションズ	2000円
No.40	SNKコレクション設定原画集	1200円
No.41	野郎島　ゲームヒーローズコレクション	1280円
No.42	EXシリーズVol.8　サイバードールPERFECT GUIDE BOOK	980円
No.43	EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.44	EXシリーズVol.10、ストリートファイターZERO2　PERFECT GUIDE BOOK	980円
No.45	SEGAPOLIS	500円
No.46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1　グラフィカル　マニュアル	780円
No.47	ギャルズアイランド　スイートメモリー	1280円
No.48	バーチャファイター3　Act.0.5	580円

※お求めは、書店か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

ハイブリッド グッズ取扱店

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88
●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛媛県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

10月13日現在

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1 ☎(011)584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN vs ストリートファイター	1,200,900	サクラ大戦はいい! APL	ALL ゴウキ、リュウ
2	X－MEN vs ストリートファイター	1,184,400	APL	ALL ゴウキ、リュウ
3	X－MEN vs ストリートファイター	949,000	真	ALL ゴウキ、リュウ
4	X－MEN vs ストリートファイター	1,009,900	川浦直秀	ALL リュウ、ケン
5	ザ・キングオブファイターズ'96 (キング、香澄、舞)	645,900	はたけLOVE² RAY 私は21才♡	ALL
6	クイズ 虹色町の奇跡	1,645,722	KNK	23コインALL バットエンド(泣)
7	バーチャファイター3 (影丸)	2'21"17	山を愛する男 APL	ALL
8	バーチャファイター3 (ジャッキー)	3'00"75	真駒内で飲み屋開店! RAY ママさんよ♡	ALL

通信欄 ●X－MENvsストリートファイター、スコアの稼ぎ方がわからずこんな感じに落ち着きました。もっと伸びるハズ（ねーAPLさん）
VF3面白いです。ラウ、影、ジャッキーが猛威を振っているみたいです。リオンのハメ技はひどかった（私を含め超反省） FEI

タイトーINN725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎(019)662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コットン	975,410	やっぱり名作ダライアス SAK	㊥ 残×6 1c ALL
2	天地を喰らう2	2,716,800	アスラン万歳 パピィZED	趙雲 残×3 1c ALL
3	アンダーカバーコップス	12,970,530	ムクやめれい パピィZED	高原使用 1c ALL
4	レイストーム	12,842,350	T.K	R－GRAY2 ラスボスまで
5	F/A	1,133,700	M.T	GR－5 ㊥ R－8まで
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,572,000	ただし (HRETURNS)	根性 1c ALL 藤崎使用
7	二重とび	100回	大日本回せ回せ党健康推進本部部長 BLT	だいだい色 ナワトビ
8	後二重とび	67回	K.Matsu	だいだい色 ナワトビ

通信欄 ●一部人気上昇中のナワトビ。ゲーセンでいい汗かいて筋力痛!!D&D本まだあるから買ってね！最近、土日が楽しくて…来ておくれ！新品キバン来ない…本社でクソゲーしか買ってないんじゃないの?たのむよ本当に！とにかく土・日！ 反乱起こすよBLT

ゲームキング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F ☎(0144)75－71

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ(さくら)	2,258,800	D.A	ALL OC×0 P×8 真豪鬼有り
2	ストリートファイターZERO2アルファ(ローズ)	2,219,500	MNR	1© ALL
3	X－MENvsストリートファイター(リュウ、ケン)	1,122,800	NSA	1© ALL
4	X－MENvsストリートファイター(ストーム、豪鬼)	1,122,400	K.J	1© ALL
5	X－MENvsストリートファイター(ウルヴァリン、ケン)	1,090,800	MAD	1© ALL
6	ザキングオブファイターズ'96(クラーク、チャン、ギース)	737,800	M.X	1© ALL
7	ザキングオブファイターズ'96(チン、チャン、チョイ)	571,700	M.K	1© ALL
8	ザキングオブファイターズ'96(舞、庵、クラーク)	551,400	M.H	1© ALL

通信欄 ●X－MEN vs SF対戦プレイ熱く人気です。1プレイ50円です。新作ゲーム、ウォーザード、サムスピ天草降臨などこのスコアが、載る頃には外の寒さも忘れる熱いバトルが始まっているでしょう。もちろん1プレイ50円！ぜひご来店の上、寒さをふっとばそう!!

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011)663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN vs ストリートファイター	1,856,000	AHO殺陸星人 森の妖性(師範代)	ALL
2	風雲スーパータッグバトル(イーグル&影・獅子王)	304,500	BRO	ALL
3	ステークスウィナー2 (シャイニングダンサー)	302,990	ヤン	ALL 牡馬
4	ステークスウィナー2 (オープンハート)	275,790	ヤン	ALL 牡馬
5	バーチャファイター3 (ラウ)	2'29"59	DDI	ALL
6	バーチャファイター3 (影丸)	2'31"75	ZST	ALL
7	バーチャファイター3 (鷹嵐)	2'39"10	ZST	ALL
8	野球格闘リーグマン (グリーン)	397,100	BCC－YAS	1ミスALL 残5設定

通信欄 ●深夜の外気温が余裕で10℃を割り、閉店準備で外へ出るのが辛くなってきましたが みんながゲームをしないと光熱費が捻出出来なくて店の中まで息が白くなっちゃうぞ！ところで、当店ではハメ待ちONLYのお客様の追い出しはしませんが対戦は楽しくしたいっすね！

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り7－12 ☎(019)651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	1,996,500	「M・M」愛してるぜ by M・Mミカエル	1c ALL
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,441,300	"風使い" アポロ=ストール	1c ALL 清川
3	ぷよぷよ	1,110,524	山形J&Bの使者! TM(みくりや)	1c ALL 615ぷよ
4	レイストーム	6,113,350	from 埼玉 bUn	R－GRAY1 6面
5	首領蜂	16,909,050	Y.C	2－4 C×4 TYPE B
6	バツグン(TYPE－B)	25,928,130	Y.C	1c ALL ㊥付き
7	バース	3,573,600	大日本回せ回せ党岩手県支部長 BLT	S－19 ㊥付き フロント ホッパ
8	ネビュラスレイ	850,400	IH.Ⓚ	R－5 ㊥付き

通信欄 ●ウルフファング・大魔界村・スラップファイト入荷しました。昔ハマッたという人は遊びに来てください。
VF3に一言、もっと浮いてくれ！（とくにジェフリー）
店員 MJ

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎(0144)35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス (クロサワ)	3'01"80	REI.S グレイが変身した?	1c ALL
2	ラストブロンクス (リサ)	3'29"25	REI.S	1c ALL
3	X－MENvsストリートファイター(リュウ&ゴウキ)	1,005,400	M.S	1c ALL
4	ソウルエッジVer.Ⅱ (御剣平四郎)	4'42"06	L・O・N	1c ALL
5	ステークスウィナー2	25億9,440万円	つり目のコアラ	1c ALL スーパーモデル
6	ストリートファイター ZERO2アルファ	1,920,800	KID	1c ALL (リュウ)
7	ストリートファイター ZERO2アルファ	1,813,700	L・O・N (ケン)	1c ALL サバイバルモード
8	バーチャファイター3		メガロ50で対戦しよ	

通信欄 ●トーゴ北日本バンデット苫小牧駅前店よりダッシュ情報！ときめきメモリアルはバンデットにおまかせ?札幌バンデット狸小路1丁目は"ときメモ"オリジナルCD、ときメモ名刺が作れるプリプリステーションも入荷予定！さあ、バンデットへ行くべし。イブー

コトニテクノ

北海道札幌市琴似2条3－1－6 ☎(011)643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	759,500	H・KODA	メッサーシュミット 2－1
2	ストライカーズ1945	863,800	H・KODA	P－38 2－1
3	レイストーム	8,188,250	GSS－MLD－ATS	7面 R－GRAY1
4	レイストーム	3,235,000	ICE	5面 R－GRAY2
5	X－MENvs ストリートファイター	1,198,100	竜戦士ラーズ	ALL 春麗&豪鬼
6	X－MENvs ストリートファイター	869,000	H・KODA	ALL 隆&ケン
7	X－MENvs ストリートファイター	1,044,700	H・KODA	ALL 隆&ケン
8	マジカルドロップ2 (チャーリーオット)	1,596,490	DKC「あ、兄貴って呼んでもいいかな?」	ストーリーモード ストレングスまで

通信欄 ●みなさん、恥ずかしがらずにハイスコア申請してね！さて、私の今一番のオススメゲームは「QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡（長い）」です。クイズの難易度も低めで、得意のジャンルを何度も選べるところも良さげですよ。もう1つは「VF3」。 ㊚

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14 ☎(022)273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	726,200	MAK まるたまコンドル入荷 嬉々	ALL クラーク 大門・テリー
2	ストリートファイターZERO2 (元)	1,960,300	T・B 最近のパルかなり寂しい。早く3を	ALL P×6
3	ストリートファイターZERO2 (ダルシム)	1,620,800	江っ?	ALL P×5
4	餓狼伝説スペシャル (ダック)	2,217,900	東北高校文教1年久道&立へ捧ぐ しんた	ALL D×1 2×3おち
5	餓狼伝説スペシャル (テリー)	1,972,400	しん太 VF3まだ入荷してません	ALL
6	餓狼伝説スペシャル (アンディ)	1,802,400	しん太 入荷すればみなやると思うけど…	ALL
7	龍虎の拳2 (影二)	1,701,040	T・B 2ほど盛り上がりがないようです。	ALL
8	D&DⓇT・O・D (クレリック)	1,126,230	和泉 全一まえあと4000pt足りず!㊝	ALL×4 名前ヒゲヲヤジ

通信欄 ●下記事項に該当される方は東京（唯）仙台（和泉）へ御連絡を！
身長：175cmぐらい。服装：ライダース又はパーカー＋眼鏡
特徴：DJ・ジェフリー・ハイテルンなどヲヤジ系キャラを好んで使用する。 by 綺羅の金貨初回から暗すぎると思う人

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1 ☎(011)372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96	6/3,100	6..	ALL アンディ クラークいおりん
2	ギャロップレーサー	7:51:13	TOM	サクラバクシンオー ALL
3	ギャロップレーサー	7:53:53	KOM	トロットサンダー ALL
4	ステークスウィナー2	22億6,190万円	ただっち	トリプルクラウン
5	バーチャファイター3	3'54"39	スーパーのび太	ALL ジャッキー
6	バーチャファイター3	3'20"17	DIE HARD 隆♡	ALL アキラ
7	バーチャファイター3	4'12"43	秘宝館 守屋	ALL リオン
8	レイストーム	11,926,300	ASC－ぢょにぃ～	R－GRAY2 6St

通信欄 ●近日、リニューアルオープン予定です。
(この号が出ることにはリニューアル後だと思いますが)
VF3も入荷し、ますます対戦コーナーは、熱くなっています。
みんな誘ってタカラ島へLet's Go!!

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター(マグニート、春麗)	1,863,500	龍隼(RYUNE)	ALL
2	風雲スーパータッグバトル(メズウ、ゴズウ)	413,440	C・N・ SHADOW	ALL P×1 ㊋36万
3	レイストーム (R－GRAY1)	8,138,300	GSS－MLD－ATS	R－7 マニュアル
4	バーチャファイター3 (カゲ)	2'20"28	RYUNE綾波 (ARSHUROT)	ALL
5	D&DⓇS.O.M (ファイター)	3,508,217	"如月派"NKⅢ	ALL 4分台×10
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(テリー、アンディ、ジョー)	745,600	アシュラ	ALL
7	蒼穹紅蓮隊 (国村リカ)	11,924,690	L'fet -K・M	R－5
8	蒼穹紅蓮隊 (朏良太)	9,315,880	強化人間 稼ぎ超ヘタ	R－6

通信欄 ●当店の鉄拳2ver.Bのタイムアタック23キャラ中最低はP.JACKの1分55秒になりました。

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1−3−14 ☎(0471)43−9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X MEN vs ストリートファイター	2,565,600	NAO−OMG	ALL リュウ・チュンリ
2	ザ・キング・オブ ファイターズ'96	685,800	SXR	ALL 新怒チーム
3	ザ・キング・オブ ファイターズ'96	668,700	NAO−OMG	ALL 餓狼チーム
4	ザ・キング・オブ ファイターズ'96	660,500	ZIU	ALL 中国チーム
5	バトルガレッカ	14,139,860	MOL=CKDF= フルエンモ	ALL ゴールデンバット
6	バトルガレッカ	13,498,420	YMN	ALL ミヤモト
7	バトルガレッカ	10,221,000	YMN	ALL シルバーソード
8	マジカルドロップ2	9,999,999	豊増 NAO−OMG	LV55で達成 ?

通信欄 ●こちらのミスで11月15日号に載らなくて、誠にすみませんでした。あとゲーメストさん、新声社さんにご迷惑をおかけしてすみませんでした。これからもバンバン、ハイスコアを出すのでよろしくおねがいします。 by 店長SKD

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4−13−6 ☎(0272)32−5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'46"68	PAL 料金未納でID停止	ジャッキー
2	バーチャファイター3	2'52"95	PAL 復活までしばし待て	パイ
3	X−MENvs ストリートファイター	1,162,900	OT ウルヴァリン & サイクロップス	1c ALL
4	バトルガレッガ	7,065,820	FNK 夜遅くまでごくろうサン	6面 ミヤモト
5	ストリートファイター ZERO2アルファ	2,800,000	NAL−NED (新潟人)	1c ALL 豪鬼使用
6	ストリートファイター ZERO2アルファ	2,300,700	OBK	1c ALL ケン使用
7	ストリートファイター ZERO2アルファ	2,048,400	OBK	1c ALL ソドム使用
8	集金	32'18"42	安田店員(ベテラン)	PM4時スタート 全49台

通信欄 ●ついにVF3入荷!バーチャジャンキーよ、集まれ!
他、アルペンレーサーが1プレイ100円になりました。館山へ行くより安いです、ウチで遊んでね。
P.S. 竹中よ、メスト読んでるなら連絡くれ。

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22−53 ☎(022)367−3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター (春麗、ケン)	1,332,300	大畑	1コイン ALL
2	X−MENvsストリートファイター (春麗、サイクロプス)	1,110,700	RYP	1コイン ALL
3	X−MENvsストリートファイター (リュウ、春麗)	1,092,600	渡辺	1コイン ALL
4	X−MENvsストリートファイター (春麗、ウルヴァリン)	1,200,200	大畑	1コイン ALL
5	X−MENvsストリートファイター (豪鬼、マグニート)	1,015,900	D.J	1コイン ALL
6	風雲スーパータッグバトル (ハヤテ、ジョーカー)	216,140	J(S)W	1コイン ALL
7	エイリアンVSプレデター (プレデターウォリアー)	5,497,400	遠藤の下僕	1コイン ALL
8	サイキックフォースEX (キース)	4'35"66	GEN	1コイン ALL

通信欄 ●NEWゲームが次々と登場の為、以前のゲームのスコアを書き換えしなくなったようです。KOF'96もまだまだスコアに挑戦できますので、ガンバリましょう。BUT、次回はサムスピ天草降臨が、中心になるかも。

ゲームプラザメッセ102四街道

千葉県四街道市四街道1−2−1チェリープラザ1F ☎(043)424−6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R−GRAY2)	16,632,300	CRM−㊙	1c st7
2	レイストーム (R−GRAY1)	11,325,200	TSR−AXE	1c st ラス
3	バーチャファイター3 (カゲ)	2'45"59	TEP	1c ALL タイムアタック
4	バーチャファイター3 (パイ)	3'10"04	KI?	1c ALL タイムアタック
5	D&D®S.O.M (マジックユーザー×2)	4,435,86J	MIO&TAK	1c ALL 2PLAY
6	ブロップサイクル (ストーリーモード)	16,640	NRS	1c ALL
7	バーチャファイター3 (リオン)	3'04"31	YSR−KAN 次はサラだね	1c ALL タイムアタック
8	X−MEN vs ストリートファイター	スコア受付中		

通信欄 ●11月24日にVF3の3on3を行います。来てね by 店長

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1−3−15 ☎(028)655−6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'35"64	自称"若松原アキラ" by赤羽	1コイン ALL AKIRA使用
2	バーチャファイター3	3'28"12	VF3	1コイン ALL AKIRA使用
3	バーチャファイター3	3'46"92	GAS	1コイン ALL SARAH使用
4	バーチャファイター3	3'58"78	ABB	1コイン ALL LAU使用
5	X−MEN vs ストリートファイター	991,500	とうとう出ました、スタッフ 渡辺淳一様	1コイン ALL ガンビット 他
6	X−MEN vs ストリートファイター	879,300	SKB	1コイン ALL ゴウキ ケン使用
7	19××	12,626,700	ZFX:オリンピック強えーぞ 大門正幸様	1コイン ALL ライトニング使用
8				

通信欄 ●VF3大会参加者の皆様おつかれさまでした。次回大会(?)でもがんばってください。週末にはスタッフの赤羽に対戦で勝てば、メダル200枚をプレゼントしています。どしどし戦ってください。
風雲スーパータッグバトル、もっと熱くならないかな〜(涙) ㊅

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8−5 ☎(0188)37−0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	1,198,300	BOM	ALL チュンリ &ナッシュ
2	風雲スーパータッグバトル	257,950	NHK(にゃお休礼記念)	ALL キム&メズウ
3	バーチャファイター3 (ウルフ)	4'03"54	あおい紫	ALL 7段
4	バーチャファイター3 (パイ)	4'20"04	あおい紫	ALL 5段
5	ステークスウィナー2 (牡馬部門)	31億690万円	嗚呼サクラエイコウオー HappyDog	ALL シャイニンレーサー使
6	ステークスウィナー2 (牡馬部門)	14億5,490万円	ねぇヒロシなんだいヒトミHappyDog	ALL オープンハート使用
7	レイストーム (R−GRAY1)	7,280,650	ギャラいけ	ラスボス
8	対戦とっかえだま	入荷しました。	パズルファンの人はがんばってください。	最近、スコア申請が少ないよ〜

通信欄 ●バーチャやX vs Sが入ったのは祝着だが、おかげでレイストームが消えてしまった。対戦以外はウケないのかなあ?蒼穹も入らなかったし。クイズ七色ドリームスは、はまる人ははまっていて、端から見ていておもしろいです。やっぱラブラブか対戦かなあ? Ⓣ

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1−36−2 ☎(03)5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス (クロサワ)	2,575,508	スタジャンNO139番	15人目落ち
2	ストリートファイターZERO2 (ワン)	2,565,400	スタジャンNO139番	ALL P×11
3	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,228,100	スタジャンNO139番	真豪鬼 落ち P×9
4	ストリートファイターZERO2 (さくら)	2,096,300	スタジャンNO139番	真豪鬼 落ち P×7
5	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,583,300	スタジャンNO139番	魔豪鬼 有り ALL P×11
6	ザキングオブファイターズ96 (チン、マチュア、クラーク)	592,100	I♡LOVE 虹野	ALL
7	バーチャファイター3 (アキラ)	3'30"01	M.L.L.LOVE	ALL
8	バーチャファイター3 (ジャッキー)	3'44"54	ジョーへきる	ALL

通信欄 ●今回のスコアが掲載される頃から、年末にかけて新作、旧作等いろいろ入替えの予定です。ハイスコアが少なくなるのでたくさん出して!!これから年末にかけて、大会をいろいろ開催したいと思います。電話で確認してね!!

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224−1 ☎(0123)32−1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'32"15	DEBUはないよね!Y.N	ラウ 1コインALL
2	セガツーリングカーチャンピオンシップ	3'06"005	ドントドロップミー!KAKKY..	TOYOTA AT NO3
3	ウェーブランナー	2'21"82	ルーレットの意味??FHL	初級コース
4	アクアジェット	1'51"65	ハンドル動かないの?YHR	初級コース
5	ジェットウェーブ	1'36"901	イルカにのってこう!EFE	初級コース
6	X−MENvsストリートファイター	スコア募集中	2on2を企画中!	
7	ザキングオブファイターズ'96	スコア募集中		
8	バーチャファイター3	大会参加者募集!	VF3ファーストバトルを開催いたします。	くわしくはお店でね!

通信欄 ●11月23日ゲームの日は数々のイベントを企画して、たくさんのお客様のご来店をおまちしています。 Mas

プレイランドドリーム

福島県いわき市常盤湯本町天王崎1−130 ☎(0246)43−7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ(春麗)	2,248,700	C.C.B	1COIN ALL
2	ザキングオブファイターズ96 (マチュア、クラーク、ラルフ)	632,800	高木 康徳	1COIN ALL
3	ザキングオブファイターズ96 (クラーク、チン、庵)	615,200	J.I	1COIN ALL
4	D&D®S.O.M (シーフ、シーフ)	4,674,608	盗賊シーフ&ラ玉	1COIN ALL
5	X−MENvsストリートファイター (春麗、ジャガーノート)	1,191,900	盗賊シーフ	1COIN ALL
6	X−MENvsストリートファイター (春麗、ウルヴァリン)	1,308,500	ラ玉	1COIN ALL
7	X−MENvsストリートファイター (ダルシム、ウルヴァリン)	1,119,400	ラ玉	1COIN ALL
8	X−MENvsストリートファイター (春麗、ストーム)	1,376,000	盗賊シーフ	1COIN ALL

通信欄 ●11月24日、VF3の大会を開催しようと思いますので、参加希望者は是非お越しください。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3−24−3高橋ビル1F ☎(03)3558−9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	15,620,050	まさむねくん	ST7 R−GRAY2
2	蒼穹紅蓮隊	13,679,040	S氏	ST6 1号機
3	蒼穹紅蓮隊	11,845,020	KATZ−CHA	ST5 2号機
4	蒼穹紅蓮隊		二代目作業着ジャッキー	ST5 3号機
5	スーパーパズルファイターIIX	436,520	FUMI	ノーマルST9 ゴウキ
6	スーパーパズルファイターIIX	450,920	FUMI	ノーマルALL デビロット姫
7	リアルバウト餓狼伝説	1,934,600	モンタ by ガン吉	フランコALL
8				

通信欄 ●11月24日VF3NEWTONCUPタッグマッチバトルやります。3もそろそろイイ感じ。ウデに自信のある方、遠征組、その他多数のエントリーをお待ちしております。エントリーは電話でOK!

プレイハウス Lee

千葉県船橋市本町1−9−4 ☎(0474)33−3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96	985,400	Y.F	ALL テリー アンディクラーク
2	風雲スーパータッグバトル	319,900	Y.F	ALL キム、スイル&ロサ
3	サイキックフォースEX	2'41"46	TXR−T.M	ALL 玄真
4	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード)	2,897,900	Y.F	ALL P×11 リュウ殺意
5	スーパーパズルファイターIIX (モリガン)	325,650	RIC	ALL デビロット出現
6	モンスターランド	11,020,220	Y.F	ラストダンジョン
7	風雲スーパータッグバトル	355,440	Y.F	ALL キム&ゴードン
8				

通信欄 ●今年も、サムスピの季節がやって来ました。この文章が載る頃には天草降臨も出回っている頃だと思います。どのキャラに人気が集中するか?楽しみです。リアルバウト、KOF96、対戦が熱いです!!
by ミッキー(か〜くんもどき)

サターンステーション バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439 ☎(0240)32−6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター (サイク、セイバー)	42人抜き	魔王マチャアキ ヘッジホッグの友達	1COIN ALL
2	X−MENvsストリートファイター (KEN、CHUN)	17人抜き	UI・KATSUO	1COIN ALL
3	X−MENvsストリートファイター (KEN、CHUN)	1,189,700	エ〇゛ァ初号機 実はUI・K	1COIN ALL EDはCHUN
4	X−MENvsストリートファイター (サイク、リュウ)	799,600	オプティックシンイチ カツ、鈴木	1COIN ALL EDはサイク
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,082,300	ひろみ	優美)6戦クリア 小高店より拝借
6	風雲スーパータッグバトル	219,950	NAO	キム・ロサ使用 小高店より拝借
7	レイストーム	5,342,800	OGA	R−G2 5面死 小高店より拝借
8	レイストーム	3,216,100	K・N	R−G1 5面死 小高店より拝借

通信欄 ●初めまして、今回担当するはめになった㊙−OPです。えーと浪江町にある旧)コスモが12月9日にリニューアルされ、SNK公認NEO−GEOプラザーバグに変わります。暇ぶっこいてる人は大型筐体も完備しますので、ぜひ、来てください。

IC狛江店

東京都狛江市東和泉３－12－20　☎(03)5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	18,845,450	MMR－飢早死ⓒ	RG－2　同付 ALL
2	レイストーム	8,551,350	高橋、Y	RG－1　同付 ALL
3	バーチャファイター３	3′27″39	ミサイル三平	フルフ ALL
4	バーチャファイター３	3′53″62	ミサイル三平	カゲ ALL
5	進め対戦ぱずるだま	142,770	青アナ	ももちゃん はったりまで
6	ブロックアウト	75,273	emu	F－164 20面
7	クラックス	6,030,286	K.A	97面
8	戦場の狼	143,500	IMO	2－1

通信欄　●VF３対戦台２組稼動中！１プレイ100円で対戦は４本先取制です。平日は午後７時頃より熱戦がしめやかに行なわれている。ワンパ、バクチもたまにはいいけどギャラリーも楽しめる対戦がやっぱりイイッスよね！VFジャンキー方々おまちしてます。　by ㋢

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽２－10－５　☎(03)3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	11,336,000	T.K	R－GRAY１ ALL　連付き
2	レイストーム	20,372,500	T.K	R－GRAY２ ８面　連付き
3	戦国ブレード	875,600	サス兄「まるる～～ん!」	天外 2－1　下コース
4	メタルスラッグ	1,677,210	NTS　えっハンターないの?(ふかわ風)	ALL　１ミス ほりょ×65
5	ロジックプロ	32,346	K.T	1c ALL HELP残１
6	ステークスウィナー２	30億4,990万円	クニヒサ	アースクエイク 蓄×０
7	子育てクイズ マイエンジェル	18才	和泉	１コイン
8	ストリートファイター ZERO２アルファ	2,670,900	春巳野	サバイバルモード サクラ　P×10

通信欄　●対戦コーナーに、ライブモニター導入!!ベンチでゆったりと対戦を楽しもう！VF３の大会も行いますので来てください。
約束通り11月23日ヴァンパイアハンターの大会を行います。プラボ赤坂での借りも返す予定です。あとVF３、100円。ちっ。

アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎(03)3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	2′53″06	A.S	１コインALL AKIRA
2	バーチャファイター３	3′10″57	CRY	１コインALL Jacky
3	バーチャファイター３	3′12″51	CRY	１コインALL Jacky
4	バーチャファイター３	2′54″43	ULD	１コインALL LION
5	バーチャファイター３	3′14″64	JAM	１コインALL WOLF
6	バーチャファイター３	3′29″01	H.M	１コインALL LAU
7	ザキングオブファイターズ'96	744,400	Hun.	１コインALL チン、テリ、ケン
8	X－MEN vs ストリートファイター	ハメまくりでーす。		でもこのゲームおもしれぇっす。

通信欄　●うおおお．．．お?何?コレ?本当にい～?いやぁ．．超やる気マンマンだったんすけどね．．。何が楽しいのかわかんねぇんで．．．やぁ～めぇまぁ～したぁ～。違うんだよなぁ～コレじゃねえんだよ．．。バージョンUP．．早くしねぇかなぁ、あははは．．。

GAME IN What's

東京都東村山市栄町２－22－21南ビル２F&B１F　☎(0423)91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	1′45″15	HCU	ジェフリー 1c ALL
2	バーチャファイター３	2′47″46	ROZ	アキラ 1c ALL
3	バーチャファイター３	2′56″34	ROZ	アキラ 1c ALL
4	バーチャファイター３	2′57″39	SRU	ウルフ 1c ALL
5	X－MENvs ストリートファイター	955,600	SRU	サイクロップス&ゴウキ1c ALL
6	X－MENvs ストリートファイター	891,300	NIX	ケン&セイバートゥース1c ALL
7	ザキングオブ ファイターズ'96	618,100	PIL	新怒チーム 1c ALL
8	ダイナマイト刑事	ハイスコア募集中		

通信欄　●只今当店では、VF３の対戦が白熱しております。当店のエース、ROZさんを負かせる方が居りましたら、是非、御来店ください。ただし、当店では、悪いプレイは禁止です。対戦台で２組、１PLAY50円です。11月下旬に大会をやりますので、詳しくは、当店まで。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル　☎(03)3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ２	9,999,999	私設ナコルル親衛隊 ３E修羅	ひたすらモード (カンスト)
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,810,000	古式さん最高 OGA－小川图	ALL優美ちゃん 16連鎖
3	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	15,237,070	うぉー!!1500万 CBA	ラストステージ
4	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	B239,360	やったぞ1800万! SVX	ステージ７
5	19XX (ライトニング)	18,009,300	カージコンドN・Y	ALLノーミス ランクS㊍５残
6	ダライアス外伝	8,848,930		ALL
7				
8				

通信欄　●当店は、お客様のリクエストになるべく応える形でレトロゲームを復活させております。コミュニケーションノートはおかげ様で10月15日現在で54号を数えました。一度見に来てください。なおV・ストライカー対戦相手大歓迎です。　(私信)Aくん元気?顔でも見せてね

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎(03)3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンシング・アイ	697,950	アッちゃん	ALL
2	ステークスウィナー２ (牡馬)	31億6,690万円	ネコ	ALL (シャイニングサンダー)
3	ステークスウィナー２ (牡馬)	28億6,790万円	ツモのみ	ALL (スーパーモデル)
4	ギャルズパニック４遊	オールクリア	X.Y.Z	ALL
5	ストリートファイターZERO２アルファ(サバイバル)	3,043,700	ツモのみ	ALL
6	X－MEN vs ストリートファイター	1,872,300	俺が法律だ!!	ALL
7	バーチャファイター３ (ラウ)	3′11″26	ゴトー	ALL
8	バーチャファイター３ (パイ)	2′59″76	ASA	ALL

通信欄　●ついにVF３が入荷!!このVF３とX－MENvsストリートファイターの大会も11月12月に予定していますので参加希望される方詳しくはお電話で！今まで第４回までの１位から３位の入賞者の顔ぶれがすべて違うのは面白いものです。今度は君の番だぜ!!

AMランド ケンタゴン

東京都新宿区百人町１－10－７一番街ビル１F　☎(03)5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(RG２)	19,315,550	CBA－CCB ブロンソンM西に捧ぐ	S－8
2	戦国ブレード(天外)	1,951,400	DAB.S	ALL　連付 １周　109万
3	19××(ライトニング)	18,661,500	RCA－NST	ALL　連付
4	蒼穹紅蓮隊(リカ)	18,319,510	CBA－ 大好きリカちゃん	ALL　連付 リカちゃん使用
5	ストリートファイターZERO２ アルファ(ガイ)	2,897,600	ZER	ALL P×11
6	ストリートファイターZERO２ (バーディ)	1,889,000	KTO	ALL P×７
7	鉄拳２Ver.B(吉光)	1′31″98	CBA－K.T穴ウメ	ALL　連必無し 予選1′00
8	マジカルドロップ２	3,151,276	EDF	

通信欄　●ついに当店にVF３入りました。１PLAY100円３本先取です。ぜひご来店ください。
P.S.ダンシングアイも入荷したんですけどこのゲームすごいっすね～。ナムコも変わっていくんですね。

アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８　☎(0425)76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース (ソニア使用)	2′25″60	歌うお兄さんasあたりやまいちゃん	１コインALL
2	バーチャファイター３ (ウルフ使用)	549,400	さすらいのプレイヤー (オールストレート)	１コインALL ５段
3	バーチャファイター３ (ジェフリー使用)	572,000	さすらいのプレイヤー	１コインALL ５段
4	X－MENvsストリートファイター (セイバートゥース&リュウ)	865,200	MAC	１コインALL
5	X－MENvsストリートファイター (ケン&サイクロップス)	970,200	MAC	１コインALL
6	バーチャファイター３ (ウルフ使用)	584,500	卓丸仮面１号 (２号募集中!)	１コインALL ５段
7	バーチャファイター３ (カゲ使用)	537,400	ちゃりキチ南無～	１コインALL ５段
8			12月分のイラストコーナーのお題は…→	「秘密の花園」です。

通信欄　●当店ではシングル台はすべてハイスコア集計をやっています。もし突然ハイスコアが出た場合は店員をひっぱっていってください。15時間体制でお待ちしています。(とくに『求む！シューター！』ってカンジです)イラストもよろしくネ♡　by ABO

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩８－15－３　☎(03)5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッカ (ボーンナム)	12,125,880	OMK－SAN太郎	ALL今日バンサー７万負け
2	バトルガレッカ (ゴールデンバット)	11,928,230	OMK－SAN太郎	ALL月曜はラッキーナンバーズ
3	ナムコクラシックコレクションVol.1 (マッピー)	3,679,870	Y.F	１ミスALL アレンジ
4	ナムコクラシックコレクションVol.1 (ゼビウス)	3,317,340	㊐DIN－PAN	EX－１クリアS DL㊇　連必付
5	バース	8,417,500	今井和行	ALLフロント１P連必付残×０
6	ザキングオブファイターズ'96 (テリー・チン・アテナ)	804,700	GMS－亀	ALL
7	ストリートファイターZERO２ (サクラ)	2,768,800	GMS－亀	ALL P×14 R×18　連必付
8	セガラリーチャンピオンシップ (プラクティス中級)	2′26″45	ぎるはま㊫隊長	ランチャ MT完走

通信欄



GAME DEL RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１F&２F　☎(0424)24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター (チュンリー・サイクロップス)	1,207,900	石井の親分	ALL
2	X－MENvsストリートファイター (ジャガーノート・セイバートゥース)	1,187,000	141	ALL
3	X－MENvsストリートファイター (リュウ・ケン)	1,098,600	ヌルハチ with141	ALL
4	X－MENvsストリートファイター (マグニートー・ゴウキ)	1,200,200	ヨシヲ	ALL
5	ステークスウィナー２ (アースクエイク)	36億4,690万円	エラっち	ALL
6	ステークスウィナー２ (シャイニングサンダー)	36億4,560万円	ヌルハチ	ALL
7	バーチャファイター３ (リオン)	36連勝	もうろくじじい	
8	バーチャファイター３ (ラウ)	36連勝	しのぶ	

通信欄　●VF３、X－MENvsストリートファイターが入荷したので対戦がかなり熱いです。AMショーに出展された新作も次々にリリースされ店内のゲームも新作ラッシュです。ひばりが丘南口は年中無休で熱いので、寒い季節が苦手な方も安心です。　by J.

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎ (03) 5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	887,447	ひげぷよマン	ALL、MAX 16連鎖、B926
2	ストリートファイターZERO２ アルファ(元)	2,265,100	URD	ALL、サバイバルモードP×８
3	レイストーム (RG－２)	22,286,650	T^3－WIZ	ALL
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま(優美)	1,891,000	OGA－小川图	ALL、17連鎖
5	ゼビウス３D/G	4,505,270	3NT	エリア７
6	バーチャロン (ライデン)	2′45″35	H・L	ALL
7	ステークスウィナー２ (アースクエイク)	31億4890万円	いばれお	ALL　蓄×０
8	バーチャファイター３ (サラ)	3′13′07	M・T	ALL

通信欄　●11月23日に当店にてピンボールの大会を開催する予定です。詳しくは来店の上、スタッフまで。

アップル（ママトップ）

静岡県静岡市竜南1－1－54　☎(054)248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	770,400	YOJ	テリー,アンディ RYO
2	バーチャファイター3	3'01"57	GA	JACKY
3	蒼穹紅蓮隊	15,032,380	·Z·	鵬牙1－6
4	レイストーム	13,262,500	YNG	7面ボスR2
5	ストライカーズ1945	1,446,500	TKU	P－51　2－6
6	ブロップサイクル	15,930	T♡I	ストーリーモード
7	19XX	14,628,700	SGM	P－38　残×5 2V
8	レイブレーサー	3'42"470	TS	上級コース
通信欄				

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－6　☎(058)274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN VS ストリートファイター	14WINS	A.I	マグニートー&ジャガーノート
2	バトルガレッガ	12,739,990	チッタ	
3	ワインディングヒート（ノーマルモード）	1'47"005	KEN	ポルシェ　初級 MAXSPEED
4	ワインディングヒート（ノーマルモード）	1'58"000	D	GTR　中級 HANDLING
5	ワインディングヒート（ノーマルモード）	2'41"107	D	GTR　上級 HANDLING
6				
7				
8				

通信欄
●え～っ、おかげ様でVF3の台数も、ぼちぼち増えてまいりまして、現在6台を用意しております。もうお待たせいたしません、好きな時に好きなだけ遊んで頂けます。お近くへお越しの際は、是非、遊びに来てくださいね、お待ちしております。（今回は「ボケ」なしです。）

アミューズメントJ 岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎(058)247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	1'59"95	K.T	JACKY 1COIN ALL
2	バーチャファイター3	2'58"18	A.H	PAI 1COIN ALL
3	バーチャファイター3	3'18"18	VF3	LAU 1COIN ALL
4	バーチャファイター3	3'23"05	T.A	LAU 1COIN ALL
5	バーチャファイター3	3'27"27	N.S	SARAH 1COIN ALL
6	バーチャファイター3	3'30"62	Y.Y	LION 1COIN ALL
7	バーチャファイター3	3'35"28	M.H	WOLF 1COIN ALL
8	バーチャファイター3	3'52"82	VF3	AKIRA 1COIN ALL

通信欄
●バーチャファイター3が岐阜県下最大規模で入荷しております。
対戦台10台!!!単独3台!!
来たれ、バーチャファイター3の猛者たちよ!!!
アミューズメントJ　スタッフ一同　心よりお待ちしております。

ゲームプラザ ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎(058)241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	745,000	N.O	クラーク、庵、マチュア
2	ルースターズ	1,442,900	UGO	ALL
3	風雲スーパータッグバトル	233,630	SKL	ゴズウ&メズウ ALL
4	X－MEN vs ストリートファイター	募集中!		
5	ダンシングアイ	募集中!		
6	ストリートファイターZERO2アルファ	募集中!		
7	ストリートファイターZERO2	1,920,800	T.I	ゴウキ　P×7 ALL
8				

通信欄
●ごらんの様に募集中のスコアがたっぷりです。みなさまスコアもやてみてください。対戦とは違った楽しさがあります。
当店では最近レトロゲームも人気です。とくになぜかコラムスが人気です。色々なレトロゲームが一定期間交換であります。いかが?

アミューズメント ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571－1　☎(0552)43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	1'31"96	入荷1ヶ月おくれ♡ ORS－殺－N　ヘタ	ALL　カゲ カゲで10秒落ち
2	バーチャファイター3	1'59"92	Z6F－PAX	ALL パイ
3	バーチャファイター3	2'00"98	俺様	ALL ジャッキ夫　ド下手
4	バーチャファイター3	2'05"35	ZGF－PAX	ALL アキラ
5	バーチャファイター3	2'13"20	俺様	ALL タカアラシ
6	ザキングオブファイターズ'96	771,200	JAM	ALL 餓狼チーム
7	ストリートファイターZERO2	2,423,700	ZGF－PAX	ALLサガット Ⓟ×13
8	ストリートファイターZERO2	1,460,000	AMO	ALL ローズ

通信欄
●東京のアミューズメントセンターブリッジさん、TELして失礼しました。メストさんがスコア用紙忘れてたみたいで他店にも聞いてみたかったんで。☆新潟の㋾氏来店ありがとうございました。
気を付けよう集計用紙と秋の空　以上　　by　スコア担当　Ⓝ

ゲーム コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎(054)253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム㊞（R－2）	15,049,050	ASD－TMY	7面　BOSS
2	ストリートファイターZERO2アルファガイ	2,277,700	にせアキラ（小西）	サバイバルモード ALL
3	ナムコクラシックコレクションVol.2 ギャラガ　アレンジ㊞	399,680	うそゲント	エリア26 初プレイ
4	ザキングオブファイターズ'96（チン・大門・クラーク）	524,800	セクシーメイツ KEN	1コイン ALL
5	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマン　オリジナル）	251,490	RZ	カギ6面
6	飛鳥&飛鳥㊞	274,900	KAZ ナンダコリャ!?	3面 今月のレゲー
7	ガルディア㊞	481,900	ツカあ゛～ アイス買ってくれ～	4面
8	クイズ 虹色町の奇跡	797,023	せいじ　真由美先生にフラれた……	コンティニュー有

通信欄
●今回も多数のハイスコア申請どうもサンキュー！載せきれなかった人ゴメンね！リクエストゲームもビシバシ入れるぞ！！1発目は！レディバグだ！次は何だ?ぶたさんか?忍者君か?ん?MTG?それイイかもしんない！　☆1プレイ50円☆　　担当：此！本！KP?

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8プラザアピア1F　☎(054)263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	23,618,097	善之字元帥	ALL　連付 60万×7
2	ねらってチュー	273,180	あいだでチュー♡	ALL
3	レイストーム（RG－2）	17,281,800	ASD－TMY	ラスボス死 連付
4	ガンブレードN.Y.	64,044	FBI	
5	ゼビウス3D/G	7,250,990	SPREAM-FKS	ALL　連付
6	戦国ブレード（ユーニス）	1,851,100	Y³㊞	2－7　ラスボス 連付
7	ステークスウィナー2（アースクェイク）	30億9490万円	N.Y	ALL 17戦全勝
8	ギャロップレーサー（トロットサンダー）	7'49"10	N.Y	ALL ドリームR3着

通信欄
●バーチャファイター3の対戦が盛り上がっています。静岡近郊の強者は、是非一度来てみてください。デッドオアアライブ&トウキョウウォーズ入荷します。お楽しみに！

GAME OFF浜松店

静岡県浜松市高丘町241－7　☎（053）436－9218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	12,496,600	·F·	ミヤモト 1cALL
2	レイストーム	12,735,950	H.K	R－G2 ステージ7ボス
3	蒼穹紅蓮隊	17,836,923	·F·	屠竜 ステージ1－6
4	アクアジェット	1'45"15	M'M	STANDARD タイムアタック
5	アクアジェット	1'56"15	T.O	EXPERT タイムアタック
6	マジカルドロップ2	647,780	RI.	ストーリーモード
7	スーパーパズルファイターⅡX	175,880	S.S	使用キャラさくら パワージェム14
8	バーチャロン	5'56"39	VLD	VIPERⅡ 1cALL

通信欄
●アディッシュ1M
●お店が新しくなりました。駐車場、地下70台、1F70台あるよ！新製品も、どんどん入荷！今、GAME OFFが熱い！

AMファクトリー タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎(03)5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN vs ストリートファイター	2,050,200	WNX	ウルヴァリン マグニートーALL
2	蒼穹紅蓮隊	16,186,280	SOQ	1－6 1号機使用
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,631,000	受験生なの? EGOさん	サバイバルモード ケン　ゴウキまで
4	レイストーム	18,433,650	CRM	ステージ8 R－GRAY－2
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,868,700	GAM師匠に感謝 OGA－小川図	ALL　鏡　魅羅 18連鎖
6	バーチャファイター3	2'44"73	K.?	AKIRA使用
7	グラディウスⅢ	855,340	グラディウサー同盟 TKC－LIRA	1－10
8	デッドオアアライブ	ハイスコアラー求む!	まもなく入荷します。もちろん50円だぁ!	

通信欄
●「続・幻の聖地」…山口ARI、大塚ソウルエッジャーズ…この名をきいてピンと来る人も多いはず。そう彼らこそ㋮林鉄拳2大会プレイマックス林などを荒しまくった精鋭達だ。そんな奴等が集うTMに異変か起きた。その真相とはいかに…次号につづく。

ICチェーン千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	15,427,900	高橋勇一	R－GRAY2 ALL連付　船橋店
2	レイストーム	10,942,100	JOS	R－GRAY1 8面連付　船橋店
3	バーチャファイター3	3'55"21	Z	リオン　ALL 船橋店
4	ザキングオブファイターズ'96	637,900	おさかな'96	テリー、クラーク 紅丸ALL船橋店
5	スーパー・ストリートファイターⅡX	1,336,700	JDH	サガット ALL　船橋店
6	X－MEN vs ストリートファイター	950,800	SEA	ケン　ゴウキ ALL　経堂店
7	ストリートファイタZERO2アルファ	2,249,500	OM	ケン　ALL 経堂店
8	ラストブロンクス	2'38"25	GOD	クロサワ　ALL 経堂店

通信欄
●ある人に言わせると、うちの店は"家庭的"なのだそうです。「何が家庭的なのだろうか」と考えてみましたが確かにそうかもしれません。(笑)機械質な雰囲気に飽きた方一度御来店ください。
家庭的な店IC

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（アオイ）	2'33"29	長谷　嘉祥	ALL
2	レイストーム（R－GRAY2）	20,756,450	さっきり	ALL
3	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	13,224,370	セカンドアースグラティア超もえ君	6面
4	バーチャコップ2	980,641	P.MAKINO	ALL J－457 T－116
5	ザキングオブファイターズ'96（怒チーム）	647,300	哲平様	ALL
6	サイキックフォースEX（キース）	4'27"93	CLAMP	
7				
8				

通信欄
●VF3絶好調！1プレイ50円×2で対戦はもちろん3SET制です！ペケストことX－MENvsストリートファイターも対戦台にて稼動中！その他、話題の超新作やOLDゲーム等も続々入荷！ぜひ一度、御来店ください。

ゲームセンター エフワン

神奈川県秦野市今川町1－7　明王ビル1F　☎(0463)84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（Aタイプ）	8,578,550	KRS－ELF	7面
2	レイストーム（Bタイプ）	14,070,550	PG=SHM	7面ボス
3	ぷよぷよ通	612,617	へっぽこCKN	ALL 585ブロック
4	D&DⓇS.O.M（マジックユーザー）	3,060,986	アンファンテリブル	ALL　4×4 89265P
5	バトルガレッガ（4－2号機）	12,109,920	Xスブタ	ALL
6	バトルガレッガ（ミヤモトー3）	10,069,830	まってくれ!!君江!	ALL
7	バトルガレッガ（チッター4）	8,134,290	テレザード星のテレサ	ALL
8	戦国ブレード（ユニース）	911,600	MEE=ELN㋕	2－1

通信欄
●10月15日のメストを見てエフワンに来てくれた方すいませんでした。VF3は18日に入荷しました。対戦が盛り上がっているのでジャンキーの方ぜひエフワンに来てください。
●プリクラ入荷で店員ウハウハ

ゲームプラザ トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F ☎(052)452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2X	38,167,800		ひとりでパズル 1P側(X)
2	ギャロップレーサー		HYK－変態教祖	ヒシアマゾン ドリームカップ勝利
3	ザキングオブファイターズ'96	583,800		Presented By H・G
4	X－MEN VS ストリートファイター	1,036,000	はめ男司	ストームはめ子とスパイダー女
5	X－MEN VS ストリートファイター	1,040,301	トンガ王国ギャ猿部隊 G	オロロ&ローガン 対戦1回あり。
6				
7				
8	マジックザギャザリング	対戦者募集中	トンガ王国バイト隊隊長他、ギャ猿達(笑)	平日夕方5時からよくやってます♡
通信欄	●12月14日(土)3時よりバーチャロン大会を開催します！1年のしめくくりとして豪華商品を用意してるので腕に自信のある方！(もちろんあい方も)待ってます♡詳しく知りたい方はお店に気軽にTELしてネ♡ byオートガードいさましく乱入！うさぎ山			

アミューズメントパーク タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F ☎(0762)34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	2,263,900	K.S	ALL ケン
2	ストリートファイターZERO	2,678,200	K.S	ALL ナッシュ
3	ストリートファイターZERO2	2,350,700	R	ALL リュウ
4	X－MEN VS ストリートファイター	1,044,600	タカ	ALL 春麗&リュウ
5	ザキングオブファイターズ'96	378,500	S.G	ALL キムチーム
6	レイブレーサー	3'46"963	マジカル頭脳パワー3バカ娘	最上級
7				
8				
通信欄	●XメンVSストの対戦を見ていると みんなストキャラ使用しえいる。もっとXメンキャラを使ってほしいな。がんばれXメン！ってことでスコアラー募集中(遅ればせながらデカスリート入荷)			

アミューズメントJ 大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119 ☎(0584)88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'37"90	Y.S	PAI ALL
2	バーチャファイター3	3'15"03	VF3	LAU ALL
3	バーチャファイター3	3'16"14	S.	SARAH ALL
4	バーチャファイター3	3'29"01	VF3	JACY ALL
5	バーチャファイター3	3'32"29	WO!	LION ALL
6	バーチャファイター3	3'33"78	VF3	AKIRA ALL
7	バーチャファイター3	3'36"18	・・・	AOI ALL
8	バーチャファイター3	3'56"84	KA	WOLF ALL
通信欄	●バーチャファイター3が岐阜県下最大規模で入荷しております。対戦台10台!!単独台2台!! 来たれ バーチャファイター3の猛者たちよ!!! アミューズメントJ スタッフ一同 心よりお待ちしております。			

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20 ☎(052)565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3'51"22	A・T	ジャッキー
2	サイキックフォースEX	2'32"73	疾風のオコメリム フェチ野郎 NRF	キース
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,819,600	ひま人	虹野 14連鎖
4	パズル番長	960,800	HYK－変態教祖(にせうさぴょん)	ミカン 13連鎖
5	サイドバイサイド	2'27"49	マジカル頭脳パワー3バカ娘	夏 GT－R AT
6	ダートダッシュ	8'35"11	CGZ	2周 激ムズ MT
7	バーチャロン	2'43"39	バーチャロン師団 ナユリティーリアス	テムジン
8	X－MEN VS ストリートファイター	30wins	バーチャロン師団 ドル部隊長補佐 志津	マグニートー セイバートゥース
通信欄	●今年もあと少しです。みなさんお元気ですか、コムテックは年中元気です。最近元気がなかったレトロコーナーもだんだん回復しています。先日の㋐屋共同のチャロン大会も異常なまでの盛りあげをみせ、ますます好調のコムテックです。			

高宮ラッキーゼームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11 ☎(092)524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R-GRAY2)	18,259,200	大マ王マーラ	1CALL
2	レイストーム(R-GRAY1)	11,238,000	ちょぴん♡"	1C ラスボスでララ…死亡
3	X-MEN vs ストリートファイター(セイバー、ダルシム)	767,200	UME	1CALL クリアだけ
4	X-MEN vs ストリートファイター(リュウ、ゴウキ)	1,478,600	せっぺい	1CALL
5	蒼穹紅蓮隊(ふつうの)	17,083,050	GAW	1CALL
6	ストリートファイターZERO2アルファ(さくら)	1,923,000	穴うめ君 協力ありがとう	1CALL サバイバル
7	ストリートファイターZERO2アルファ(リュウ)	1,283,600	穴うめ君2号 参上!	1CALL サバイバル
8				
通信欄	●マラさん、久しぶりに来てくれて、有難う。次に来る時は 「信じてマスヨ～ダンス」をマスターしてね。			

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121 ☎(0584)89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ	1,748,000	TNS	ALL さくら
2	ストリートファイターZERO2アルファ	3,104,500	Y・G	サバイバルモード ALL ソドム
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,609,100	JPG	サバイバルモード ALL ケン
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,601,600	TNS	サバイバルモード ALL さくら
5	ストリートファイターZERO2アルファ	2,524,600	UPG	サバイバルモード ALL リュウ
6	ザキング・オブ・ファイターズ'96	487,800	BAD	ALL チン・アテナ・マチュア
7	バーチャファイター3	2'27"21	UPG	ALL ウルフ
8	バブルメモリーズ	9,693,260	TNS	41面
通信欄	●格闘ゲームの多種類、入荷により、ハイスコア大募集しています。お近くの方、御来店ください。また、対戦もかなり盛り上がっています。当店の常連様が、チャレンジャーを待っています。			

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F ☎(0565)88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	391,550	TOO	1COIN ALL
2	バトルガレッガ	7,909,260	東福山アキラ	ワイルドスネイル ABC 6面中盤
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,612,800	きらあっ	如月未緒 使用 根性モードALL
4	戦国ブレード	1,172,100	わん²堂	ユーニス使用 1コイン 2－3
5	スーパーパズルファイターⅡX	382,440	BEE	ドノヴァンALL ノーマルモード
6	蒼穹紅蓮隊	申請者募集中		
7	X－MEN vs ストリートファイター	申請者募集中		
8	クイズ 虹色町の奇跡	申請者募集中		
通信欄	●1996も終りに近づいて来た。しかし、カプコンは全く力を抜かないぜ！最後まで全力疾走だ。応援よろしく！すでに知っていると思うが、カプコン新作、ウォーザード、ストリートファイター外伝(仮)ストリートファイターⅢ発売はまだ未定だが期待値大だ。			

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西金丸458－1 ☎(0767)72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,958,500	T.BALANCE ㋚	ALL 連つき P×14
2	ストリートファイターZERO2(ダン)	2,711,900	T.BALANCE ㋚	ALL 連つき P×12
3	D&D®S.O.M(エルフ)	3,666,040	みんと12歳☆ミ ブラドラ失敗の巻T-T	ALL 連つき
4	ザキングオブファイターズ'96(クラーク,アテナ,イオリ)	638,100	ジオン公国軍 少佐～大佐	ALL
5	アウトフォクシーズ(ジョンスミス)	12,083,000	ガンダムWはうんこだ!!	ALL
6	D&D®S.O.M(クレリック)	3,371,990	みんと12歳☆ミ	ALL 連つき
7	バーチャファイター3	対戦者	あの弱い無敵の金丸ジェフリーがかえって	
8	バーチャファイター3	募集中!!	きました。(笑)求む!! 対戦者だそうです。	
通信欄	●ISD氏へ、僕にもT－Clueの名前ください(むるっすか?) T.バランスのおねがいです。T.バランスよりこれが載るころには1人用も100円になっててほしいです(VF3の話) ねっ!RピMさん!!			

ゲーム ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F ☎(0584)82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3'47"01	Y.H	ジャッキー
2	バーチャファイター3	79WIN	KAZ	ウルフ
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,551,200	S.Y	ALL
4	バーチャロン	3'57"06	Y.O	テムジン
5	蒼穹紅蓮隊	12,935,810	YSO－AZ㊙㋵	八指多薫 6面
6	ザキングオブファイターズ'96	41WIN	Y.W	
7	ぐっすんおよよ		TKGさんハイスコア出しといてください。	
8	餓狼伝説	312,200	乱入すると協力プレイになっちゃいます。	
通信欄	●餓狼伝説、ワーヒー2、ぷよ1、グリットシーカー、ぐっすんおよよ、など入荷中です。昔やりこんだゲームで遊んで。旧台、新台入れ替えもあり。一部につき2コイン入れるとサービス台あり入れてもらえれば一目でわかりますよ(多分わかると思う!?)			

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1 ☎(05338)9－7722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	12,461	GSR	総合点 ALL ドイツ使用
2	闘姫伝承	1,164,200	KOH 全エンディング見たい	ALL ライヤ使用
3	D&D®S.O.M	3,048,760	ホモッティー	ALL クレリック使用
4	ソウルエッジ ver.Ⅱ	4'18"06	先狼CAN	ALL J・A ソン・ミナ使用
5	ダートダッシュ	4'26"60	CGZ	ALL 激ムズ使用
6	タイムクライシス	10'15"62	みちる	ALL ストーリーモード
7	バーチャコップ2	979,402	ZAP	ALL J×445
8	サイキックフォース	4'41"20	AYAME ハズかしいスコアだぁ	ALL ソニア使用
通信欄	●夏です！涼しい店内で熱いスコアを出し楽しく対戦ストレスを発散させましょう！ゲーム好きなお客様の御来店お待ちしてます。前号で書いた貯ホ率が57.8％にUP！これでプールも大丈夫?でもゲームも忘れないでくださいね～♡			

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12 ☎(0532)55－8811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	11,947,230	光狼CAN	1－6
2	レイストーム	5,881,100	VHS	一号機(屠竜)
3	ソウルエッジ ver.Ⅱ(タイムアタック)	3'41"83	光狼CAN	R－GRAY1 6面ボス
4	スーパーパズルファイターⅡX	279,240	サイキョー流師範代 だいすけ	ソニ・ミナ ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,449,000	うっちーMKⅡ	ハード設定 ドノヴァンALL
6	ダンシングアイ		魅せるポリゴンパズル サラリーマンに人気	最イージー設定 詩織ALL
7	アルペンサーファー		スノボーファン必見! これぞ白銀世界だ。	
8	ドルアーガの塔		全60Fの宝物表装備 不朽の名作。	
通信欄	●当店では、お客様が快適にゲームを遊んで頂けるように、メンテナンスには万全を尽くしております。何かお気付きの点は、店員までお気軽にどうぞ。			

プレイステーション プラスワン

新潟県白根市小坂148－1 ☎(025)373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3'24"42	HAN	ALL ジャッキー
2	X－MEN vs ストリートファイター	1,547,200	NAL－NED	ALL リュウ、ゴウキ
3	ステークスウィナー2	30億5,840万円	JFK	17－17勝 海外7勝
4	バトルガレッガ	9,451,500	S・D	ALL
5	ジェットウェーブ	2'02"566	ELF	中級
6				
7				
8				
通信欄	●VF3入荷しました。さすがといった所でしょうが、CPU戦、対戦、ともに大人気です。●最近ハイスコアの申請が減ってきました。ハイスコアをだしてくださる方、是非御来店を。			

ゲームプラザ アミュー

兵庫県西宮市松籟荘 7－5 竹林ビル 2 F ☎(0798)52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	2,046,630	HOK	ALL
2	ステークスウィナー2 (シャイニングダンサー)	31億6,690万円	KGU－WOR	ALL
3	D&D㊊S.O.M (2人play)	6,203,550	ヒゲリック けんけん シーフ ウゲル	ALL
4	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	11,735,791	緊急紅蓮隊	6面
5	X－MENvsストリートファイター (リュウゴウキ)	1,941,500	けんけん	ALL 永久コンボ使用
6				
7	ファイナルファイト		好評稼動中!!	ソドムつかえません。
8	ファイナルロマンスR		TEN－IN.H	役満のみ

通信欄 ●現在アミューには19XX、バトルガレッカ、蒼穹紅蓮隊 ゼビウス3D/Gレイストーム、ストライカーズ1945、戦国ブレード、ソニックウイングス2、R－タイプがあります。バーチャ3入荷したぜ!! ハイスコアでたら必ず載せるよ!! 店長より★

ジョイランドタイトー 天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6－4－9 ☎(06)351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX (エミリオ)	3′04″60	YOG	1© ALL
2	サイキックフォースEX (玄真)	3′32″43	みずソニアん	1© ALL 鬼火魂のみ使用
3	サイキックフォースEX (ウェンディ)	3′19″13	XYZ	1© ALL
4	ファイターズインパクト (シレーヌ)	6′07″00	ASO	1© ALL マーシャルアーツ
5	バーチャファイター3 (サラ)	3′31″68	MAX－C	1© ALL
6	蒼穹紅蓮隊 (やしだ部長)	15,727,440	M・K(江無経)	1© ALL
7	バトルガレッガ (ガイン)	13,166,390	I・H	1© ALL
8	レイストーム (R－GRAY 2)	15,516,900	パックマン	1© ラス面

通信欄 ●サイキックフォースEXのイベント「カードバトルキャンペーン」大成功！このイベントを機に、P.F.のおもしろさに目覚めたお客さんもいて、自家製キャラクターカード等手間暇かけて作った甲斐がありました。感謝！ by Soo (ニセモノ)

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄 1－2－6 名宝会館B1F ☎(052)204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	10,194,200	SOLID－S.S	R－GRAY 1 ST－8
2	バーニングフォース	242,140	へボ°で～す FTH－AMC㊨	3－2 パーフェクト×1
3	ローリングサンダー	194,180	チョロ	旧Ver ST 6
4	エメラルディア	6,567,387	Macco	Lv115 上級スタート
5	ダンシングアイ	529,900	㊕	ノーマル 3周設定 6面
6	ブロップサイクル	14,820	MRB	ALL パーフェクト
7	ストリートファイターZERO 2 アルファ	2,089,600	WESTONE (最強流伝承者)	ダン使用 真豪鬼で死
8				

通信欄 ●当店は、名古屋で1番ソウルエッジの対戦が熱いみたいです。毎週土曜日午後7時からソウルエッジの大会を行っています。興味のある人は是非ご来店ください。ソウルエッジメンバー&STAFF一同お待ちしております。 Fro FTH－AMC㊨

プレイスポット ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1 ☎(086)427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー2 ㊕シャイニングダンサー使用	31億3,090万円	あと3600万…オニタイジ㊊	1C ALL ㊖ナシ
2	ステークスウィナー2 ㊕スーパーモデル使用	25億4,790万円	97年 桜花賞馬。ウキウキ㊊	1C ALL ㊖ナシ
3	ステークスウィナー2 ㊕ブルーエンジェル使用	29億1,890万円	キビダンゴ㊊	1C ALL ㊖ナシ
4	グラディウスII (旧ver.)	293,700	スタブノイ!!袋小路にて御用!!H・D(笑)	1週目高速スクロールって何面?!
5	グラディウス	57,300	コナミ点(古)これこぴったりで死ぬのもオツ㊍	ナメテますネ。ゴメンナサイ…
6	バーチャファイター3	入荷しました	スコア狙うヨロシ。	
7	X－MENvs ストリートファイター	あるよ	対CPUが面白い。だから頑張ってスコアを出す。	出す。O.K?!
8	侍魂天草降臨	まだだってば…	でも、この号が出る頃には元気に稼動中だネ	

通信欄 ●なんか最近 新旧を問わず色々ゲームが入ってきてます。チェック入れとかないと無くなっちゃうのもあるかも…って感じ。「いいんじゃない」と思えるスコア出たら申請してくださいネ。毎月スコア不足で悩むのも…チョット。あっ担当変わってます。 担当者 星野

アミューズメントワールド モモ

大阪府寝屋川市鳶島本町 4－13 ☎(0720)23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ボーンナム)	12,702,290	MGS－YUR－HYO㊊	ラスボス ㊖なし
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,049,870	Joupiuss－㊊	ALL ㊖なし
3	バトルガレッガ (ガイン)	11,978,400	Joupiuss－㊊	ラスボス ㊖なし
4	スーパーパズルファイターIIX (デビロット)	424,770	静海流京おん	ALL (ノーマル)
5	スーパーパズルファイターIIX (リュウ)	322,750	静海流京おん	ALL (ハード)
6	ロックマン2 (ブルース)	5′31″01	T.N	ALL
7	風雲スーパータッグバトル (キム、ロサ)	220,450	先代キングオブハート	ラスボス
8	クイズ 虹色町の奇跡(1P)	138,000	八雲	4月後半 正解率80%

通信欄 ●今回「新世紀エヴァンゲリオン」情報！年末にシュミレーションゲームとスクリーンセイバーの2本が発売するョ♡当店では、ただいま予約受付中です。先月からアニメ商品もスレイヤーズ他もはじめましたので、アニメショップに入るのがむづかしい方は、ぜひ…

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1 ☎(075)611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 (パイ)	2′37″26	橘 華燕	ALL
2	バーチャファイター3 (ジェフリー)	3′20″06	KHB(はめ初段)	ALL
3	バーチャファイター3 (サラ)	3′21″59	テツヤ(たらし二段)	ALL
4	レイストーム (R－GRAY 2)	7,297,200	マ神	2－7
5	ザキングオブファイターズ'96 (チン・カスミ・レオナ)	703,600	秀とレオナとかすみさま	ALL
6	タイムクライシス (ストーリーモード)	10′59″32	シュンジ・T	ALL
7	バーチャストライカー (サウジアラビア)	+28	TMN	ALL
8				

通信欄 ●バーチャファイター3の対戦は、Eボタンを積極的に使える人が少ないようですね。果たしてVF3の対戦とはこういうものなのか!?または2より奥の深い闘いが出来るのか!? ……という訳で、対戦者募集中です。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－6 ☎ (086) 274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター	7′00″85	M.O	HAYATO ALL
2	バーチャファイター3	4′28″76	TOMMY－K	PAI ALL
3	ストリートファイターZERO 2 アルファ	2,495,500	SPN－PDT－KEI	リュウ ALL
4	X－MEN vs ストリートファイター	1,797,300	YAN	ALL
5	ザキングオブファイターズ'96	818,500	MIKI	ALL
6	19XX	13,910,500	カマイタチII	ALL
7	バトルガレッガ	9,699,350	カマイタチ	ALL
8				

通信欄

プレイシティ チャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町 8－11 ☎(06)994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	8,823,250	F.T	G－1使用 ラスボスまで
2	X－MEN vsストリートファイター	2,101,800	アスカJr.	ゴウキ・ケン使用 ALL
3	X－MEN vsストリートファイター	1,937,300	アスカJr.	ウルヴィー・ケン使用 ALL
4	クイズ 虹色町の奇跡	137,600	魔法の天使 東鳩真由美	正解率81%
5	ステークスウィナー2	12億8,590万円	荒ムチ師 スーさん	15戦15勝シャイニンダンサー
6	ダンシングアイ	770,600	NOY	ステージ8まで
7	ロジックプロ	31,166	みなもとかりん	F1
8	ラストブロンクス	2,260,706	アスカJr.	クロサワ使用

通信欄 ●最近女性客も増えて嬉しいです☆まだ当店にいらっしゃっていない方もぜひ京阪土居駅ウラまで！！プレイ50円設定とプレイヤーコミュニケーションノート、そしてちょっと「アレ」度150%アップ(汗)の店員達がおまちしています☆ 店員B氏&水室☆

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (RG－2)	15,550,500	R・	ALL
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,911,210	GSK	ALL
3	蒼穹紅蓮隊 (3号機)	21,939,890	SSJ	ラスボス
4	ラストブロンクス	2′48″90	ASH	クロサワ
5	バーチャロン	2′42″16	END	ライデン
6	バルキューブ	2,265,010	TNF	レベル55
7	デカスリート (1500m走)	3′15″30	UAG	
8	ザキングオブファイターズ'96	676,200	RS	軍人チーム

通信欄 ●VF3・ZERO2・KOF'96などの勝ち抜き大会を毎月開催しています。またシューティング大会も毎月の恒例となり 盛り上がっています是非腕に覚えのある方の参加をお待ちしています。機関紙の発行は毎月15日です。投稿を募集しています。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町 1－11－8 FANIQ地下1F ☎(086)227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	1,574,271	M.O.S	屠竜1© ALL
2	ファイターズインパクト	7′37″25	M.O.S	ユキヲ1© ALL
3	サイキックフォースEX	2′47″96	M.O.S	ゲイツ1© ALL
4	サイキックフォースEX	2′43″70	如月光流	ソニア1© ALL
5	スーパーパズルファイターIIX	708,870	TMK	デビロット 1© ALL
6	バーチャファイター3	3′04″23	DAN	サラ1© ALL
7	X－MEN vs ストリートファイター	1,095,600	STn	ウルヴァリン・セイバートゥース1© ALL
8	侍魂天草降臨	6′41″95	Y.Y	タムタム 1© ALL

通信欄 ●サイキックフォースEX対戦者求む!!最強のサイキッカー四天王が挑戦者を求めています。同時にキャラ別最速タイムに挑戦中!!なお同時にサムスピ天草降臨のキャラ別タイムを集計する予定です。月に1度イラストコンテスト開催中!!プリント倶楽部も有ります。

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町 5－1－8 ☎(0734)26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX	3′38″40	J	1© ALL バーン
2	ラストブロンクス (サバイバルモード)	2,506,517	ししまる	1© NAGI
3	バーチャファイター3	5′47″71	ファーザー	1© ALL アキラ 3本制
4	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	125,104	緒方 沙那	1© 同キャラまでエンプレス
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,439,104	めだりすと木下	1© ALL 古式 ゆかR
6	ザキングオブファイターズ'96	625,700	吉礼のすみブー	ALL チン、チャン、チョイ
7				
8				

通信欄 ●当店では毎月、第一日曜日はビンゴ大会で盛り上がります。第二日曜からの三回の日曜日を利用してラリー制のゲーム大会を実施。三回の大会での総合得点で優勝者を決定。
●今月はバーチャファイター3が熱い！

ゲーマーズハウス ガンマ

大阪府池田市石橋 1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊㊖ (紫電)	12,821,700	OS－H.G	ALL
2	バトルガレッガ㊖ (ゴールデンバット)	12,800,380	OS－KSR－FIA 忙しくてたまらない。	ALL
3	戦国ブレード㊖ (アイン)	1,976,500	OS－KSR－MOO 1周117万ぐらい	2－7
4	X－MENvsストリートファイター (ゴウキ&リュウ)	1,592,200	コシナカブラック。ムナやん。	ALL
5	ランパート	50,319	OS－H.G あーるたいぷ2!!	最終面
6	ドラゴンスピリット㊖	1,214,340	OS－KSR－YUS 菊花賞へGO!	ALL 玉子×1
7	ドルアーガの塔	1,261,720	OS.P.Ⓣ	ALL
8	フロントライン	130,300	うなじフェチ Dancer－KIN	7面

通信欄 ●やっとのことでバーチャ3が入りました。店員と常連一同狂喜乱舞しています。今回に限った事ではないですがメーカーさんも正直もう少し小型店の事を考えた売り方をして欲しいです。でもとりあえず入って良かった。 by 越中隊長恐るるに足らず担当津川

ビデオ&ゲームサークル デューク

愛媛県宇和島市丸の内 4 − 4 −20 ☎(0895)25−5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]ファイター（リュウ&ケン）	594,000	アニマルスピリチア	G掲載 初登場!
2	ストリートファイターZERO2 アルファ(サバイバル・豪鬼)	2,678,800	宮崎重明	18人 オール! G掲載 24回!
3	ストリートファイターZERO2 アルファ(サバイバル・リュウ)	2,400,000	宮崎重明	18人 オール! G掲載 25回!
4	ストリートファイターZERO2 アルファ(ケン)	2,436,800	宮崎重明	オール! G掲載 26回!
5	ストリートファイターZERO2 アルファ(リュウ)	2,366,600	宮崎重明	オール! G掲載 27回!
6	ザキングオブファイターズ'96（クラーク・テリー・アンディ）	723,100	フランケンシュタイナ	オール! G掲載 29回!
7	ザキングオブファイターズ'96（クラウザー・テリー・クラーク）	680,800	アニマルスピリチア	オール! G掲載 初登場!
8	ザキングオブファイターズ'96（テリー）	817,100	アニマルスピリチア	オール! G掲載 初登場!

通信欄 ●デュークオープン11周年記念・第1弾!"KOF96シングル大会"優勝はSLEⅡ世の大会2連覇!恐るべし!第2弾はチーム大会に決定!デュークに新しい風!ハイスコア部門に"中3軍団乱入!"初登場でいきなり3部門に掲載!デューク最強の高2軍団に勝てるのか!?

アミューズメントKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111−B ☎(0875)21−3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード	983,400	RAY	2−1連 アイン使用
2	ストリートファイターZERO2アルファ	1,547,500	S.F もう少し増やせるハズ	ALL リュウ使用
3	X−MEN VS ストリートファイター	1,675,300	SEJ−SR	ALLガンビット&サイクロップス
4	X−MEN VS ストリートファイター	1,118,500	SEJ−SR	ALLサイクロップス&マグニートー
5	バトルガレッガ	クリアスコア募集中		
6	ラストブロンクス	スコア募集中		
7	QUIZなないろドリームズ 虹色町の奇跡	スコア募集中		
8	バーチャファイター3	スコア募集中		

通信欄 ●毎年休みシーズンになると、スポット21で最強の名を欲しいままにしている(?)噂の男『とん吉ジャッキー』が帰ってくるぞ!今年の冬もKSAにきっと現れるハズだから、もし見かけたら『とん吉ジャッキーさんですか?』と声をかけてみよう。 by ダンキチ

アミューズメント H.I.S

岡山県岡山市神下185−1 ☎(086)279−8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	風雲スーパータッグバトル(獅子王・ゴードン)	278,900	STB	ALLクリア
2	風雲スーパータッグバトル(ジョーカー・キム)	256,100	BAD	ALL
3	ダートダッシュ	4′51″76	S・N	中級MT
4	ビッグトーナメントゴルフ	−16	H・K	
5	パズルでポン	1,473,007	BAD	
6	ラグナロク	2,722,750	H・Y	ALL
7	得点王4	入荷	スコア募集	
8	ダンシングアイ	入荷	スコア募集	

通信欄 ●10月11日に店内拡張しました。
レイブレーサー好評なので2人用になる予定。好きな方は、ぜひともご来店くださいませ。

ゲーム ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎(0897)53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	9,503,420	S。D。M改	Gハット ラス面B・H2
2	蒼穹紅蓮隊	10,774,650	S.H	紫電 6面
3	蒼穹紅蓮隊	9,126,590	羽ペン大魔王	鵬牙 5面
4	蒼穹紅蓮隊	9,170,030	S。D。M改	屠竜 5面
5	クイズ 虹色町の奇跡	772,500	MFC000001	1ALL
6	ギャルズパニック4 遊	ステージ7−3	ZAN	1ALL
7	バーチャファイター3	対戦者求む		
8	蒼穹紅蓮隊	ハイスコア求む		

通信欄 ●だいぶ寒い季節になってきました。当店ではその寒さを吹き飛ばすほど熱い対戦や、ハイスコアを狙うシューターたちの熱気で盛り上がっています。「寒くて外に出るのがいや」と言う人は一度当店に遊びに来てください。

ファミコンキッド出雲店

島根県出雲市今市町236−1 ☎(0853)23−8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96(バイス・マチュア・ロバート・ALL)	886,300	H・I	実はロン毛のかつらです。うそ
2	ザキングオブファイターズ'96(クラーク・レオナ・ラルフALL)	763,400	OZI	ハロウ●ンは弱いですよ。
3	ストリートファイターZERO2（ケン・ALL）	3,171,500	帰ってきたぴき2	真ゴウキつよーい
4	ストリートファイターZERO2（サガット・不明）	2,801,200	M・A（謎の店員）ヒント 身長187	ZZ−兄ってすごいのに乗ってるヨ
5	ストリートファイターZERO2（ゴウキ・ALL）	1,941,300	かえる様	ずれた兄き?
6	マジカルドロップ（チャリオット、4人目）	6,524	MEGA★DETE	セーヌ1の力持ちは、この俺だあー!!
7	マジカルドロップ（フール、ALL）	11,003	11月7日は出雲ドームに行こう。終わってる。	KOFに隠し技なんかあるんかー?
8	鉄拳2（おすもうさん・ALL）	13′59″66	カレー部に入ろう（イチ●ー風に）	（B・W・H）35・97・21

通信欄 ●こんにちは。ファミコンキッドです。これが出る頃は、なんとファミコンキッド松江店がオープンしている!!
とにかくでかいお店です。絶対来てくださいネ。また、今流行のカードゲームマジックも置いてます。各店ともヨロシク

ミスティッグ 堀川町店

広島県広島市中区堀川町6−4 ☎(082)247−2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ケン）	3,104,500	救急のケン けちょと古島にささぐ	1© ALL
2	ストリートファイターZERO2（リョウ）	2,737,000	MOA	1© ALL
3	ザキングオブファイターズ'96（紅丸、クラーク、大門）	435,300	享	1© ALL
4	ザキングオブファイターズ'96（京、庵、レオナ）	431,900	セツナノツイオク	1© ALL
5	ソニックザファイターズ（FANG）	4′41″88	小田 幸治	1© ALL
6	ソニックザファイターズ（SONIC）	6′52″63	ミスティッグ高橋	1© ALL
7	ビッグトーナメントゴルフ	−22	TOM	FUJIYAMA
8	ビッグトーナメントゴルフ	−19	うらエモン	FUJIYAMA

通信欄 ●9月に開催したZERO2大会!多数の参加本当にありがとう。2時間にもおよぶ熱闘の末、みごと優勝したのはコピーさん。やったネ♡当店ではハイスコアラー大募集!君の名前をゲーメストにのせちゃおう。今ならのせやすいぞ(たぶん)。 by 長髪店員 瞬

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎(092)682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	風雲スーパータッグバトル	247,350	CIS	ロサ&ハヤト 1© ALL
2	ストリートファイターZERO2	2,404,000	CIS	ケン P×11 1© ALL
3	ザキングオブファイターズ'96	674,000	DES	女チーム 1© ALL
4	バトルガレッガ	12,876,960	N'SA	ゴールデンバット 1© ALL
5	レイストーム	10,741,850	両断くん	R−GRAY−2 6面
6	D&D®S.O.M	4,016,665	AGF	エルフ
7	バトルガレッガ		ガイン ハイスコア大募集	1© ALL
8				

通信欄 ●バーチャファイター3は、さすがに大人気で毎日が大会みたいな盛り上がりで夕方からはスーツ姿のサラリーマンの熱気で溢れています。今回はシューティング以上に格闘ゲームのハイスコアが目立っていました。

駒込ロケ トライサム店

東京都豊島区駒込6−34−7 清水ビル1F☎(03)3915−3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(クラーク、庵、レオナ)	612,700	H;M	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(怒チーム)	601,000	オレ様	ALL
3	X−MEN vs ストリートファイター(リュウ・ケン)	1,124,300	RYU	ALL
4	蒼穹紅蓮隊	7,842,000	RYU	4面
5	ストリートファイターZERO2アルファ(ガイ)	2,013,500	H;M	ALL
6	ソウルエッジverⅡ（ジークフリート）	5′44″49	M.K	ALL
7	スターグラディエイター（ガモフ）	4′09″68	M.K	ALL
8				

通信欄 ●10月17日で閉店させていただきました。当店に遊びに来ていただいた方々、ありがとうございました。
店員一同

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4−22 ☎(0829)32−9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3′20″09	NON	ALL パイ使用
2	バーチャファイター3	3′54″32	NON	ALL サラ使用
3	バーチャファイター3	4′09″45	FHH	ALL ラウ使用
4	バーチャファイター3	4′12″32	MO	ALL アキラ使用
5	バーチャファイター3	4′13″06	F	ALL カゲ使用
6	バーチャファイター3	4′26″46	T・T	ALL ウルフ使用
7	バーチャファイター3	4′32″56	M・N	ALL ジャッキー使用
8				

通信欄 ●VF3大量入荷でビギナーからエキスパートまで楽しく遊べます。店長のぶちかから店長かめしまにチェンジし、ますますハイテクセガ廿日市店から目が離せない!?続報を待て!

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2−2−16 ☎(093)551−5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン ㊮無し）	12,483,270	GMC. DURAN	ALL
2	バトルガレッガ（ボーンナム ㊮無し）	11,245,510	GMC. DURAN	ALL
3	レイストーム（R−GRAY2 ㊮無し）	11,954,200	一刀両断之介	6面
4	ストリートファイターZERO2 ㊮無し	16,880,200	α・β・γ・合体だ!（何が?）	1© ALL ケン 使用
5	ストリートファイターZERO2 ㊮無し	18,506,100	合体後、3秒で爆死!（だから、何がよ?）	1© ALL 春麗 使用
6				
7				
8				

通信欄 ●スコアー訂正．．．
先月の「天地を喰らうⅡ」のスコアーが、間違っていました。★3,320,600点でした。訂正して、お詫びします。スコアー出してくれた方、ごめんね〜。
店長より

ゲーム えの木

高知県高知市旭町3−104 ☎(0883)25−3999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3′25″40	Y.H	ジャッキー
2	バーチャファイター3	3′37″05	Y.O	ラウ
3	バーチャファイター3	3′41″71	RAT	ジャッキー
4	X−MEN vs ストリートファイター	1,256,000	ANN	1コイン ALL
5	X−MEN vs ストリートファイター	1,059,500	ACC	1コイン ALL
6	クイズ 虹色町の奇跡		絶賛稼動中!!	
7	ステークスウィナー2		絶賛稼動中!!	
8				

通信欄 ●バーチャファイター3、3台対戦仕様で元気に稼動中!!
その他、新台も続々と入荷!!

AM ZiZZ 大竹駅前店

広島県大竹市新町1−2−3大竹ニチエービル1F ☎(08275)3−5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（トリュウ）	15,720,315	YUN	ALL 残×1
2	蒼穹紅蓮隊（シデン）	10,374,520	KIN	6面
3	蒼穹紅蓮隊（ホウガ）	11,424,670	DEX	6面
4	レイストーム（R−GRAY2）	17,083,250	CRS−ハラクン	ALL
5	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	11,212,310	DEX	ALL 残×1
6	パズルボブル2（ひとりでパズル）	128,914,240	SIN	ALL
7	メタルスラッグ	1,918,580	EBE	6面
8	X−MEN vs ストリートファイター		入荷!ストⅡライクな戦い方が強い様な?	

通信欄 ●10月15日号のバトルガレッガ（ミヤモト）のスコアは10,444,720点の誤りでした。ごめんなさい（A表示の為勘違いしました）
●CRS−ハラクン氏ご来店ありがとうございました。

ゲームイン ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19 ☎(098)861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	23,189,588	蒼穹紅蓮隊 与座くん	2c ALL 国村リカ使用
2	レイストーム (R-GRAY－2)	13,807,500	PAN－FTC これで身納めだ！	1c ラスボス 連なし
3	レイストーム (R－GRAY－1)	4,815,800	ASO&だにけん	1c 6面ボス 連なし
4	X－MEN vsストリートファイター	7,941,800	PAN－FTC あとはまかせた。	1c ALL 春麗&リュウ
5	ザキングオブファイターズ'96	931,400	UNE&▽－△	1c ALL テリー・庵・チン
6	ぷよぷよ通	519,880	ガレッガーズしま～ 帰郷記念	ぬるぬるスコア ですんません
7	ラストブロンクス	1,312,311	BAB	1c 2周目5人目 ナギ使用
8	ファイターズインパクト	7'02"48	たいちくんの友人	1c ALL シレーヌ(空手)

通信欄
●前回は出し忘れてしまいすみません。以後、気を付けます。
●沖縄レッガーズ会をつくったら入会者急増!!うれしいぞ！
しかも、女の子までいる！でも1コインクリアーするのはPAN氏以外一人もいない。みんながんばれ!!特に与座、珠○さん!.(笑)

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2 皆春プラザ内 ☎(0975)23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3'03"17	スターにしきのアキラ	ALL
2	バーチャファイター3	2'54"21	公務員パイ	ALL 六段
3	レイストーム	4,613,500	T2	GRAY2
4	レイストーム	4,530,700	T2	GRAY1
5	ラストブロンクス	3'49"83	AHO	JOE
6	ラストブロンクス	4'02"25	GGG	NAGI
7				
8				

通信欄
●先日、バーチャファイター3の大会があり大変盛り上がりました。阿部ラウ君が優勝され豪華なicono×△を沢山持ち帰られました（大会がシリーズ化しそう）。次回は対戦とっかえだまの大会を行います。みなさん振って大会に参加してください！

アミューズメント ラージ

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第1ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN vs ストリートファイター	1,655,400	MUGEN	ALL (ウル・春)
2	サイドバイサイド (初級)	2'08"80	ナイト財団 AKD これ以上はきついッス	スープラ AT
3	サイドバイサイド (中級)	2'25"43	ナイト財団 MUGEN	スープラ AT
4	サイドバイサイド (上級)	3'03"66	アオアオマン RYO でも車はやっぱトヨタ	RX－7 FD AT
5	サイドバイサイド (超上級)	2'39"36	ナイト財団MUGEN	スープラ AT
6	サイドバイサイド (弩級)	3'33"53	JAMA 土屋さん ねずみ年が終りますよ!	NSX AT
7	ストリートファイターZERO2 アルファ(サバイバル)	3,615,400	MUGEN	ALL P×14 豪鬼
8	ザキングオブファイターズ96 3on3大会		TEAMやながわ焼肉定食with¥980	庵・マチュア・ラルフ

通信欄
●KOF96大会に参加してくれたみなさんありがとうございました。EVE200の常連さんも参加してくれてありがとうございました。大会運営に協力してくれたナイト財団のみんなにもありがとうございました。ついでに優勝したチームのみんなすみません。 にょしお

狙うぞハイスコア!!2 の次回の〆切日は、

1月5日(日)

を予定しています。

1月中旬売り号がないので次回は1月5日となります。

ゲームスポット フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN VSストリートファイター(リュウ 春麗)	1,649,900	カキモトK君	ALL
2	ザキングオブファイターズ96 (テリー、クラーク、鎮)	879,000	K.O	ALL
3	ストリートファイターZERO2 アルファ([illegible])	3,192,100	CHA	ALL P×12
4	ストリートファイターZERO2 アルファ(さくら,ノーマル)	2,689,000	KAZ－AMY (元AMI)	ALL P×12
5	ストリートファイターZERO2 アルファ(ダン,ノーマル)	2,368,700	DAN	ALL P×10
6	スターグラディエーター (ゼルキン)	3'53"81	HAM	ALL
7	首領蜂 (TYPE－B)	47,208,000	H.K	ALL 残×3 1周2180万
8	首領蜂 (TYPE－C)	34,253,100	HON－ESE－MENDOSA	2－5蜂まで

通信欄
●ついに当店より全一スコア出てうれしいっス(H・Kさんのパブメモ)。首領蜂は1年経つのにまだ更新を続けてます。HONさん1年目にして2周ALLかんばりましたね。
今回は10月13日時点のスコアです。 (担)M・A

GANE EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9 ☎(0944)43－4963

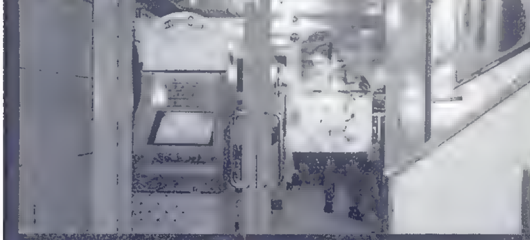
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DBS.O.M	魔法なしクリア[illegible] アイテム魔法あり,	S.クワトロ	1c ALL [illegible]マジックユーザー使用
2	ストリートファイターZERO2 アルファ(サバイバルモード)	2,787,500	MUGEN	1c ALL Ⓟ10 豪鬼使用
3	ザキングオブファイターズ'96	754,700	VAL	1c ALL 餓狼チーム使用
4	レイストーム	11,171,500	ABC	ステージ6 R－G2使用
5	レイストーム	11,243,250	ABC	ステージ7 R－G1使用
6	X－MEN VS ストリートファイター	募集中		
7	バーチャファイター3	募集中		
8				

通信欄
●プレイヤーのみなさん、いつもありがとうございます。
古いゲームでもかまいませんのでハイスコアを出したら店員までお知らせください。

ハイスコアラーの世界

突っ込んで話を聞けば聞くほどヤバいネタが…元気良すぎる荏原の集団！

第7回 荏原ゲームコーナー





取材：[illegible]

東京都品川区旗の台3-12-3
J・BOX1F
(03)3781-4359
営業時間／10：00〜24：00
定休日／年中無休
筐体数／1F、B1合わせて約100台
スコア常連／年齢層はわりと高いかもシューター、格闘に2分化してるかも。
夕方からポツポツ集まり始め、10時頃には半分の者が飲みに行ってしまう。

後列左からJAG-ドラ博士H・S、JAG-MIYA、JAG-㊞-AXI、㊇NBC、せり@、JAG-OYA-G、JAG-DMG、JAG-WOP（ムッシュ）、その上、EGC-㊍POW様、いちばん右端、EGC-㊙STR（㊙の人）、そして中列3人左から、㊗SPT、MIS㊉、B・D。



前列左から、EGC-㊀MKZ、SSC-VAP、JAG-IGA㊎、EGC-IKE（敬称略）。当日集まってくれた皆さんです。

にぎやかな荏原商店街の中にある、旗の台駅近くのゲームセンター。荏原ゲームコーナーは、何と驚くなかれ27年も前にオープンしているというじゃありませんか。

ここの店長は雑誌にも載っちゃう程の有名なピンボールコレクターで、地下1階のゲームコーナーでは今も数台のピンボールが稼働中です（そもそも、27年前のオープン当時はビデオゲームではなく、ピンボール台のズラリと並ぶゲームコーナーだったとか）。

わりと近所の人間ばっかり？

荏原ゲームコーナーに来ている常連は、みんなほとんど近場に家があって昔から来ている人が多いので、常連の仲の良さは先月行ってきた扇ケ丘に負けていません。

ホラ、よく名前をきく集計店って構成人員があちこちから集まってきている場合が多いけど、荏原ってご近所の皆さん的なトコロがあって、雰囲気もくつろげます。

スコアに関しても責任は常連に任されていて、わりと自由度があります。

取材当日は、アポを取るのがものすごく遅かったので本当に人が来てくれるのか心配していたのですが、多くの人が集まってくれました（WOP氏、どうもありがとうです）。



2年程前に改装して増えた、地下1階にはピンボール台が。

今の流行りは…

荏原のカレンダーを見たキャサ夫君と京城君が言ってましたが、「月曜日から金曜日まで毎日声優のコンサートや公開録音の予定がぎっしり書いてあって、月末のほうにいくと一応締め切り日って書いてある」のだとか。

一部の常連の間で声優、及び約一名がときメモにハマっているらしく、ゲームをやるヒマもないと言っていました（ヤバい!!）。

例えばこの2人、VAP氏と㊙STR氏とは私が短大生のころ会っているのですが、その時のイメージと今回とでは若干の差が（若干？）…。

VAP氏とは、京都（WiLL）や岐阜（アイリン）でお会いして、ストⅡの上手いヒトだなぁ、と思って見ていました。それが、上の集合写真を見ればわかるように、今彼の頭の中は何より声優の事で一杯のようです。

㊙STR氏とは、ゲームをやってるのを見かけた事はなかったけれど数年前、町田での飲み会で同

「荏原ゲームコーナー」のサークル「EGC」

「俺達は、EGCと共に歩んで来ました。

一番盛り上がっていたあの頃、皆瞳がギラギラしていました。

現在のEGCは、スコアでは少々おとなしいけれど東京で、巣鴨のように、町田のように、ノーベルのように、人があちこちから集まってくるのではなく近所の本当に小さな集団が『東京の荏原』である程度通じるくらいのスコアのお店になったのは、あのギラギラがあったからこそでしょう。

突っ走り過ぎて息が切れたか、今は少しスコアでは地味な所になってしまいましたが、そろそろ皆の重い腰も上がってきている気がします。

荏原にセカンド・ウィンドが吹くのか?見守っていてほしいです」とアンケート用紙に書いてくれたのは、現在荏原で店員をしている㊥STR氏。「俺にとっては家かもしれない」という言葉どおり、キングオブザモンスターズは365日欠かさずプレイしたという話にはびっくりさせられました。



「ホントに近所の人間ばっかりで、よくまあこれだけイケたもんだ」

「店員と常連の仲が良くて、アットホームなところがいいですね。たまにゲーセンを離れて遊びに出掛けたりできるのも面白い」とは、同じく店員の㊄MKZ氏。

「色んな個性の人がいすぎるから荏原は面白い」という大多数の声の中、「すげえつまんねえ」と言い張るH・S氏は個性派の代表格?

誰と喋ってもみんなそれぞれイイ味出してて、面白かったです。



荏原のハイスコアボード。

あなたがトップを狙う上で、気をつけているコトは?

あきらめがかんじん。
最後まで気をぬかない。
他人とちがう事をする。
金の使いすぎ。
捨てゲーしない。怒らない。
思い入れのあるキャラクターをやらないとつづかない
100円入魂!
体力
とーぜんウソはつかない。ですね。
以前はメ切に向けてテンションが上がっていった
やっぱりスコアが出まくって何だかんだでメ切日だったと思う。最近は、ちょっとダレてる…
あまり友達と同じキャラクターでハイスコア狙わない。(一部例外有)
パズルゲームなど、パターンがありそうなゲームをやりこんでパターンおぼえ、実行する
とにかく集計1回目に価値がある?
他人の2倍以上練習する。

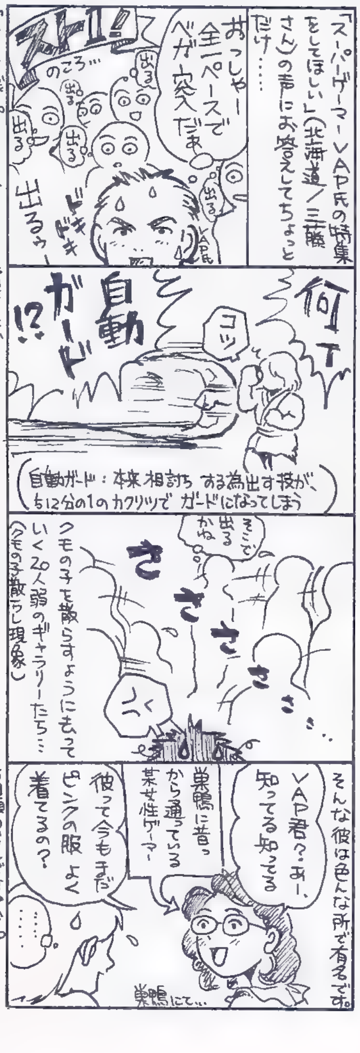
席する機会がありました。その際、当時長髪だった髪をふり乱して落武者(おちむしゃ)のように見えた氏に、非常に硬派でコワいお兄さんだという印象を受けました。(ゲームやってもきっとキツいんだろうなぁ、この人…)と思っていた彼が、この日していたバンダナをよーく見てびっくり。「ときめき…」の文字が…あれ?と思って「あのォ、以前町田で…」なんて確認をとってしまったが、やっぱり本人でした。

一気に火のついたパワードリフト

セガのドライブゲーム、パワードリフト。荏原で異常な盛り上がりを見せ、当時200円だったにもかかわらず中学生だった常連までもがやり込んでいました。その頃の話でヤバそげなネタも聞いてしまったんですが、さすがに書くに書けない内容だなぁコレは…。ってな話なので、荏原には想像の枠を超越した熱い人達がいる、とだけ申しておきましょう。

パワードリフトネタからつなごうと思った(けど無理でした)H・S氏は、荏原の中の突っ走った人達の中でもかなり先頭のほうを走っている人です。それだけに仲間からの支持も多いみたいで、アンケート用紙に彼の名を書いている人も何人かいました。そんな中の一人AXI氏はアメリカ人で、パワードリフトをやっていた人でもあります。アメリカの人ってシューティングとかあまり好まないんだと思っていたから彼のガレッガクリアの話には妙に感激しました。

「ドライブゲームが合体した時の最終面は、とにかく盛り上がります」とはIKE氏の弁。でも盛り上がり過ぎてあんまり蹴とばすと、筐体にも体にも良くないですヨ!初めて荏原に星をつけたPOW様や、常連の中では家が遠い㊉SPT氏、WOP氏らの姿もあって盛り上がっていました。でも今回も紹介できない人が多過ぎて悲しいよー…。みんな、あんまりハメを外しすぎずに突っ走って下さいね(公開録音やコンサートで忙しい?セカンド・ウィンドに期待していますヨー!)



「思い出に残るプレイ」をネタにもらっちゃいました…
5月頃のハナシです♪ハイ。

おわびと訂正

第5回プレイシティ24での常連写真、後列左ZEX氏→DURAL氏
第6回鳳ケ丘レジャーセンター181頁いちばん下の段AN2研→AM2研
でした。ご迷惑をおかけしました。

いつも頁がきゅーくつなので、次回は増頁のおネガイを福田さんに出してみよーと思ってます(上手くいったらいーのになー)

次回予告 中豊です!

COMIC☆GAMEST

月刊コミックゲーメスト

1月号は11月30日発売

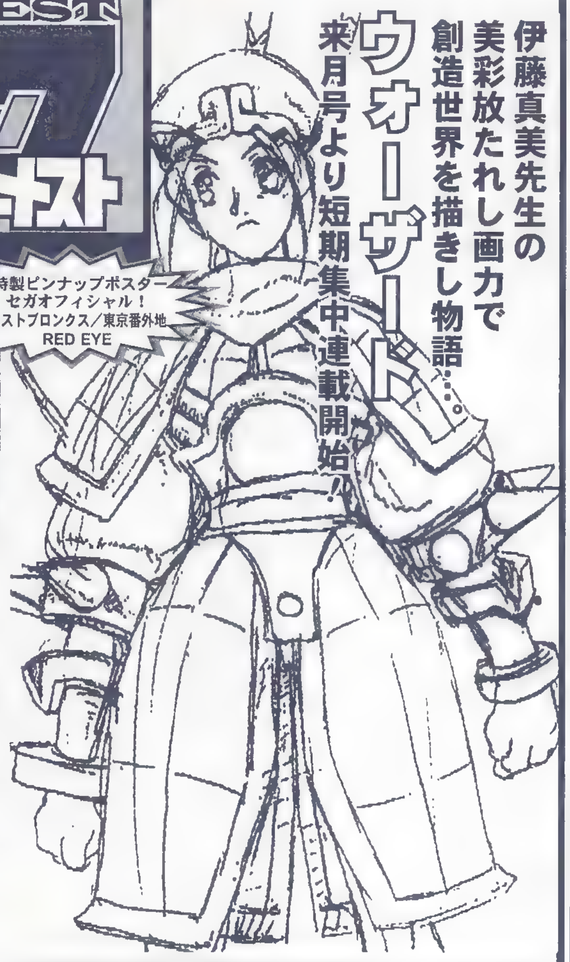
定価490円 ●毎月30日発売●

伊藤真美先生の美彩放たれし画力で創造世界を描きし物語…

ウォーザード

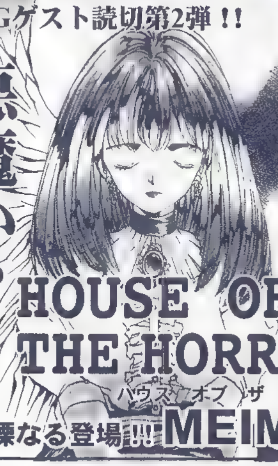
来月号より短期集中連載開始!

特製ピンナップポスター
セガオフィシャル!
ラストブロンクス/東京番外地
RED EYE



BIGゲスト読切第2弾!!

悪魔か?神か?



HOUSE OF THE HORROR

ハウス オブ ザ ホラー

戦慄なる登場!!! MEIMU



復帰第一弾ショート読切

はじめてのおつかい

大宮直依

聖地コン=ビニへ向かうマドレーヌ姫をめぐり護衛のフロマージュ達はそりゃもう大騒ぎ!!

強力連載イラストエッセイ・よみもの

■She…(いのうえたくや) ■同人鹿鳴館 ■シンチエッセイ ■Gun Blue(司淳) ■川菜翠のなんたら世界征服 ■taste ■コミゲランド 他

強力連載陣

[さくらがんばる!]中平正彦 [速攻生徒会]小川雅史 [エクスカリバー!]巣田祐里子 [カーマンに指令を]天獅子悦也 [鉄拳DISTRUCTION]式田典史 [アースブレイカー]藤田丈士 [ダブルハピネス]新名あき [みんなはどう?]G=ヒコロウ [私が一番]るりあ046 [CONTINUE?]ひさの瑠珈 [ゲーパロ4コマグランプリ]

ねこばかコミックアンソロジー

ねこだらけ

全国のねこばか共に捧ぐ究極のコミックアンソロジー

「ねこばか」それは猫至上主義者のこと。「うちの猫が一番可愛い♡なんて言い出す人は、そりゃもうりっぱな「ねこばか」さん。そんな「ねこばか」共に贈る、業界初!!のALL描き下ろしコミックアンソロジーいよいよ登場です。

「ねこばか」さんにはモチロン「ねこって好きじゃないのよね!」なんて人にも超おススメ!

この本を読めば君も「ねこばか」になること間違いなし!の逸品です。



表紙/須藤真澄

○雨城みずか○うぐいすみつる○桜瀬琥姫○小川雅史○げんこ○里中 守○式田典史○巣田祐里子○須藤真澄○鷹岬 諒○寺蔵○遠夜○ひさの瑠珈○へうがけん○槙武民○めで鯛○やまとこう○山本まるみ○RYU-TMR○おかじままさあき○田渕健康

定価780円にて絶賛発売中!

SHINSEISHA BOOKS 新☆刊☆情☆報 SHINSEISHA BOOKS

最新! おトク!

格安航空券ここで買う!!



厳選!格安航空券取扱い旅行代理店23社!

思い切り甘えられる、やさしい旅行代理店を選り抜いてご紹介。

格安航空券で行く旅行ガイド付き!

個人旅行の初心者のためにイラスト入りで親切ガイド。

断然お得な格安航空券のすべてがわかる!

大注目の格安航空券のしくみ・買い方などをわかりやすく解説。

目で見て納得!コミック旅行トラブルQ&A!

旅行でのトラブルをコミックで詳しくお答えします。

この一冊でワガママ旅行しちゃいましょ!

■発行(株)新声社 ■A5版 ■定価880円 ■絶賛発売中!

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

©SNK 1996



連続技「命」!
サムライスピリッツ天草降臨(SNK)

©SEGA 1996



キャラクター別対戦攻略
バーチャファイター3(セガ)

開発者インタビュー その2
ストリートファイターEX(アリカ/カプコン)

©1996 SUNSOFT



大攻略

やろうぜ! 対戦
わくわく7(サンソフト)

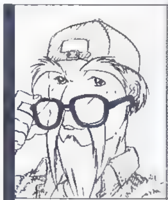
ステージ攻略も大詰め
蒼穹紅蓮隊(エイティング/ライジング)

デンジャーゾーンが熱い!
DEAD OR ALIVE(テクモ)

■攻略 X-MEN vs. ストリートファイター(カプコン)/レイストーム(タイトー)/ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(SNK)/ウォーザード(カプコン) ほか

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号(No.186)は
特別定価530円
11月30日(土)発売!!



●ここ最近「これだ〜っ！」というゲームがない。どのジャンルにしてもちょっと手詰まり状態。ゲーム性がリアル指向なのが原因だとは思うのだけど、やっぱ私は「ゲームらしいゲーム」がやりたい。どうも夢がないものばっか。でもやってしまうのはゲーマーの性か。タイムアタッカーの私、VF3に手を出しているのだが、AOIで2分の壁が破れない。時間の問題なんだけど…。そのストレスからか最近肩コリが激しい…。痛いっス。（ずるずる）



●ひさびさの編集後記だけど、なにも書くことがみつからない。と言うのも、ここ最近感動するような作品がないからである。ゲームにしてもアニメにしても、なんにしてもだ。秋のアニメ陣は全滅だし、期待していた「ペルソナ」は長すぎだし（100時間近くプレイした）。ギリギリのヒットで「サクラ大戦」くらいか？似たようなゲーム、アニメが蔓延しているこの世の中で、これらから感動を得ることはできないのか？　（感動くれ！ももやん）



●突如、長崎の友人からの電話。「オレ今度結婚すんだけど、友人代表のスピーチ頼むわ」。ガンプラ制作真っ最中（08ジム）の出来事であった。片や結婚、片やガンプラ。これも人生だなあ。
得る物があれば失う物もある。今ン所後悔だらけの人生だけど、これはこれで気に入ってるかも。不完全なだけにやる気出るしね。
実はB・ソードのPS版に凄え期待してます。わくわく面白い。ミラージュデッキ作らにゃ。うむ、いい人生だ。（田渕健康）



●ついに新社屋に移転しました。旧編集部は駅までの道のり、あるのは㋘屋とデニーズくらいであまりにもさみしかったのだが、さすがに神保町はイロイロあって面白い。駅までは遠くなったけど、本屋にゲーセン、スポーツ品店、裏通りにもアヤシイ店が盛りだくさん。しかし、ここのところ編集部への行き帰りは早朝か深夜ばかり。まだまだ未探索地域多し。まあ、楽しみではあるね。
（「キャミィ、ナコルル、ティセの3人娘に囲まれ幸せ」ギィ）



●最近は体調が優れなくて困っている。健康が1番とはよく言ったものだ。さて、今燃えているゲームといえば、ダンシング・アイ。とりあえず、格ゲーを除いてね。進んでいくルートは、戦車→ソウル・エッジTシャツ→木箱→傘→水着→巫女さんだ。1コインでは、8ステージまでが今のところ最高記録。しかも1回だけ。運も多少絡むからなぁ。プレステで出るのが楽しみだ。
（ワイルダーKEI）



●VGのためにPSを買った僕が「サクラ大戦」のためにSSを買ったのは至極当然として（?）、2をつくるときに変更してほしい点が3つ。①メッセージ送りの効果音を消す②アイキャッチ時の「隊員の状況」欄をなくす③信頼度の上昇・下降の効果音を消す。このゲームは「正解」がないほうが絶対ハマる！と思うのですが。とりあえず、6人クリアして真のエンディングを見れ！
（OVA・VGの声優が変わってすごく悲しいはまー）



●対戦格闘のラッシュが起こり、全然暇しないいい時代がきたのは喜ぶべきなのだが、正直なところ多すぎて困っている。一度始めると割とゲンナリするまでやってしまうので今は少々疲れ気味。外では対戦ゲームにどっぷりつかり、家に帰れば、ボルシチ作りや1文勝負に明け暮れる毎日。にんじん切りは83点の壁にはばまれてフラストレーション爆発中。仕事が一段落したらまた1日中にんじん切るんだろうなぁ。続編期待して待ってます。　（借金）



●ふとしたキッカケでK1をリングサイドで観ることができた。ナマの格闘技は中学生以来（プロレス）。さすが一流どころが揃っていただけに迫力もすごかったが、それよりも気になったのがリングサイドの観客の顔ぶれ。見渡せばTVで観た顔がそこかしこにいるではないか。富と名声、世の中の縮図を横浜アリーナで改めて体感した。まぁ、俺には関係ないね…と思いつつ、同じ列に座っていた林屋ペーのいつも通りの格好に少し笑った。（GYU）



●家庭用ゲーム機はおろか、コントロールボックスさえ認めない俺の部屋には現在エアロシティ筐体が2台と木目調テーブル筐体の計3台の筐体が設置されている。部屋は6畳なのでどーにもならない狭さである。遊びに来た悪友の1人は「駄菓子屋ゲーセンみた〜い！」とか言いタレやがった。金取るぞコラァ！

（味のあるレゲーを中心に営業中・VMT-RED）

OPINION 論

スコアがあるからこそ盛り上がる

石井ぜんじ

私は、ゲームとはプレイヤーが何らかの評価、査定を下されるものだと思っている。だからこそ、自分の評価をUPさせようとするのだし、そこが面白い。そうでないものは、小説や映画に近いものであり、ゲームとは違うと考えている。（個人的には、小説や映画はもちろん好きだが）
だから、ゲームには点数が不可欠である。いや、点数でなくとも、何でもいい。プレイヤーを評価してくれる基準があれば、それでいいのだ。
こういうものがないと、1つのゲームに対して多くの人間がコミュニケーションを取りにくい。つまり、話題にしにくいのである。「どこまで進んだ」「ゲーセンの対戦台で何人抜いた」など、どれもゲームというものが人の差別化を図るからこそ、話題となるわけである。
差別化といっても、このゲームに参加するかどうかは、それぞれの判断にゆだねられているし、ルールの上で平等なので、そこは問題ではない。みんなでゲームに盛り上がるには、自分のプレイを評価する基準が必要だというわけだ。
この基準がしっかりしているゲームほど、盛り上がれるし面白い。対戦ゲームは一見点数がないが、勝負がはっきりしているから面白いのである。うまさが、白黒はっきりついてしまうからだ。
同様の理由で、ゲームの得点というものは大きく盛り上がる要素となり得る。本来、ハイスコアとは、そういうものであったはずである。
だが、スコア争いは、現実にはそこまで盛り上がってはいない。その1つの理由は、ゲームの点数・タイムが、うまさを忠実に表していなかったり、点数で競うのが面白くなかったりするからである。
点数のあるゲームであれば、その点がプレイヤーのうまさに直結しているかどうか、タイムのゲームなら、速くクリアするのが果たしてうまさにつながるゲームになっているかが問題である。
特に気になるのがタイム制のゲームである。もともと、早く終わるほどもうかるのがアーケードゲームなので、タイム制にしてあるだけなのではないかと、カン繰りたくもなる。もちろん、中にはタイムで競うことにより奥の深くなるものもあるのだが。
今まで、点数争いについてあまり仕掛けをしてこなかったのは、ゲーメストとして多少手落ちだったかもしれない。だが最近は、ゲーム天国のタイムアタックや、段位認定などの対戦格闘ゲームの様々なモードも出てきている。今後、競える素晴らしい評価システムがあれば、ぜひ（スコア）争いのイベントを考えていきたいと思っている。

表紙の裏をとれ

デッド・オア・アライブですね。かすみなんですが、本当はもっと大人びた顔立ちなのでリテイク出るかぁ？
思えば昔にくらべると絵もかわったっす、ナコルル描いて胃が痛くなってた日々がなつかしい。でもこれは世を忍ぶ仮の姿なのさ。本当の姿…はナイショだけど、やっぱり油絵タッチは自分に合ってると思うナナリ。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●やあ、みんな元気かな？ぼくはちょっとダメです。まあ、そんなことはおいといて、ムックチームからのお知らせとお願いだ、ベイブ。その1、わくわく7のムック作ってますんで、アイランドのハガキを送ってほしいの私。締め切りは12月12日消印有効だ。あと一時死亡説も流れた、オールアイランドムックも12月にゃ出すぜハニー。（アナーキャー松井）

GAMEST 12月15日号

■平成8年12月15日発行　第11巻26号通巻185号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　北裏裕章　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎　三沢章
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

96年度体験説明会

開催日

12月14日(土)
1月18日(土)
2月15日(土)
2月22日(土)
3月 8 日(土)
3月22日(土)

時 間

PM2:00 ～ PM5:00

場 所

本学院



ぼくには、やりたい夢がある。

KEY THE METAL IDOL
ラジオドラマシリーズ
11月16日(土)より
ニッポン放送にて毎週オンエア
当学院生も出演

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成 97年度生願書受付中

■ゲームクリエイター科（2年制）

■ゲームクリエイター研究科（3年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー

■ゲーム企画シナリオライター科（2年制） 新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策

■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン

■アニメーター科（2年制） 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督

■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター

■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者

■ノベルス・ライター科（2年制） 新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 19:00から学べるプロへの近道 授業時間（19:00～21:30） 97年度5月生募集中

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
●ゲームクリエイター（プロ）への入口
□ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

■CGクリエイター専科（週1回／1年制）
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定対策

■インターネットクリエイター専科（週1回／6ヶ月） 新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科（週1回／1年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター

■アニメーター専科（週1回／1年制）
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督

■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家

■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

■アニメーション演出専科（週1回／1年制） 新設
●セル／デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科（週1回／1年制） 新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

資料・説明会のお問い合わせ フリーダイヤル 0120-41-4600

入学案内書 無料進呈

【申込方法】

官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。

1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト ⑪ 係
TEL.03-3406-5050
FAX.03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http：//www.amgakuin.com/

「秋嵩」直接交戦を完遂せよ
4面暗礁空域ステージを攻略

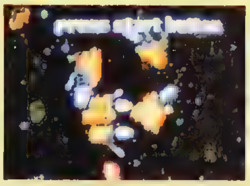
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい

漆黒の恐怖

担当：VMT-RED

敵機解説

●黄色いザコ



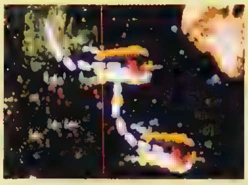
800点。ステージスタート直後に出現する。それなりに弾を撃ってくるわりには、すぐに逃げて行くので意外と撃ち逃しやすい。

●レーザーザコ



800点。画面奥から接近して来るが、この時は照準できない。

●尻尾付きザコ



5000点。中盤のレーザーザコ地帯で出現。ダミー隕石（?）の中に仕込まれている。ダミー隕石を破壊すると出現する。

●ビームザコ



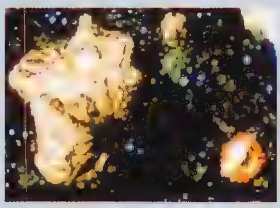
1000点。2面に登場した物と同じ。

●重戦闘宇宙機



2万点。3カ所照準が付くがパーツはなく、すべて本体ダメージになっている。

●隕石



0点（ただしショットの撃ち込み点は入る）。ステージボス「秋嵩」によって破壊された資源採掘用小惑星「天源」の破片。

接触してもミスにならないが、大きなものには押されるので注意。

4面暗礁空域ステージ攻略

このステージは無数に出現する大小さまざまな隕石のせいで、これまでのステージに比べるとパターン性が低い。

敵の性質や出現位置を覚えたら、大まかなパターンを作り、常にある程度アドリブで対処していくことが要求されるステージである。

また、1〜3面までに比べると全敵破壊を取るのが非常に難しいステージでもある。

難しい、というよりはボムを使わなければほとんどムリというのが現実。当然ボムボーナスのほうがでかいので、全敵破壊はパス。残存戦力ーケタ以内ならOKと考えよう。

ちなみに、隕石は敵戦力としてカウントされていないので、ムリして撃つ必要はない。

では攻略スタート。

☆A区間

スタート直後から、レーザーザコ直前までの黄ザコ地帯だ。

稼ぎ重視の場合は逃がさずキッチリ撃つことを最優先。

安全策を取るなら、照準しそこねたやつは深追いせずに逃がしてしまおう。

まずスタート直後から隕石が出ているので黄ザコに備えて撃っておく。セコく稼ぎたい人はショットで撃とう。

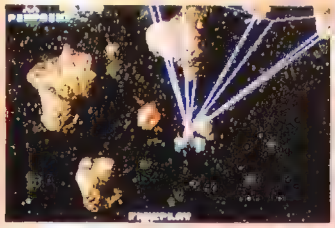
すぐに黄ザコが来るので、ウェブを展開（4面は基本的にずーっとP-NPOINT）。

黄ザコは4機編隊で出現するが、初めの4編隊は画面上でぐるっと一回転してから逃げるタイプだ。写真①から②のような感じである程度前に出て照準しに行く。

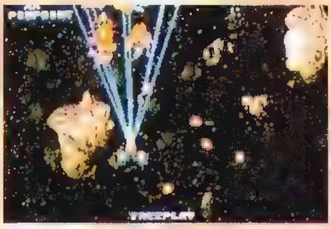
残りの6編隊はできるだけ写真③のような感じでウェブを開き待ちぶせして照準する。

最後に左右同時に黄ザコ編隊が出現した直後からレーザーザコが出現し始める。

A区間



写真①



写真②



写真③

☆B区間

次から次へと出現してくるレーザーザコと、尻尾付きザコが出現するエリア。

稼ぎ重視の場合はできるだけレーザーザコを出現即破壊

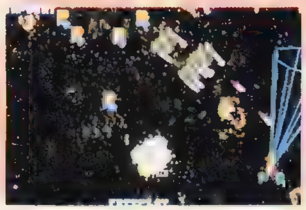


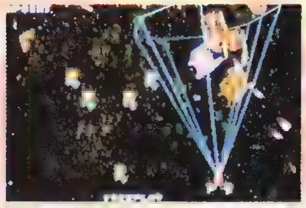
して押されないようにする。

いったん押されると前に出られなくなる→レーザーザコを照準できなくなる→さらにレーザーを撃たれて前に出られなくなる…という悪循環にはまって、レーザーザコを逃がしやすくなってしまう。

逆に安全策でいくなら、レーザーザコを少々逃がしても良いから、あまり攻めずに逃げ腰で慎重に弾よけするほうが良いだろう。

レーザーザコに対しては、


写真④弾をひきつけつつ…、


写真⑤移動中に照準して…、

大きく左右に動いてレーザーを誘導しながら切り返しつつ、照準して撃っていく（写真④〜⑥）。

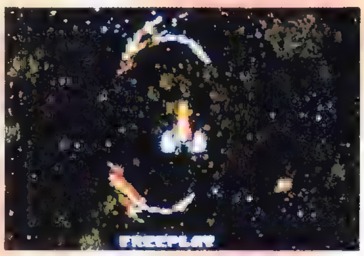
B区間 対レーザーザコ

最大照準数にはあまりこだわらずに、早め早めに追尾レーザーを撃ってしまおう。へたにひっぱると押される原因になりやすいぞ。

尻尾付きザコは、B区間内の大きな隕石にはすべて仕込まれているようだ。こいつらは自機の周りを飛びまわってしばらくすると弾を撃ってから逃げて行く。注意しなくてはいけないのはこの最後の弾だけだ。自機の周りを飛んでいる時は怖がる必要はない。むこうから体当たりして来ることはないし、こちらから近づいて行くとむこうが避けていく。


写真⑥撃つ。このくりかえしが基本。

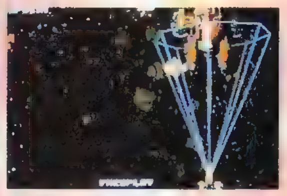
尻尾付きザコはあまり気にせず、照準が付いたら適当なところで撃ってしまえば問題なし。


尻尾付きザコは体当たりはしてこない。ビビるな！

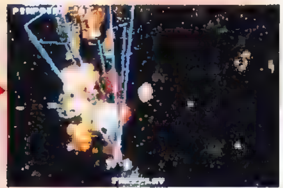
☆C区間

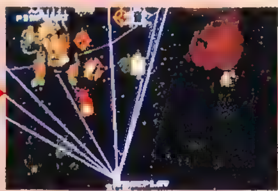
重戦闘宇宙機群との戦いだ。稼ぎ重視の場合は重戦闘宇宙機（以下重戦）をきちんと4倍にして撃っていく（照準数は周りの隕石で稼ぐ）。

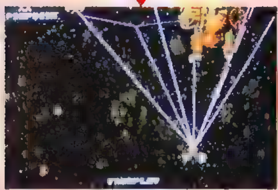
安全策の場合は、倍率は気にせずどんどん破壊してしまおう。


写真⑦

いずれにせよ重戦の出現パターンを覚えて、先手を取ってダメージを与えて行くことが大事だ。


写真⑩


写真⑨


写真⑧

まず1〜4機目まで。

B区間の最後のレーザーザコや尻尾付きザコをすべて撃ち終えたら、右上からの重戦を待ち構えて攻撃する（写真⑦）。

2機目の重戦も右上から来て、3〜4機目は左上から出現するが、出現した順に撃ち込んで壊していけば特に問題ないだろう（写真⑧〜⑩）。

C区間 重戦1〜4機目

つぎ、5〜8機目まで。

まず5機目が右上から出現するので、待ち構えて速攻でダメージを与える。

すぐに右下および左下から6、7機目の重戦が出現して攻撃して来るが、5機目の重戦への攻撃を続けて破壊してしまう（写真⑪）。

ここからが少し難しい場面だ。

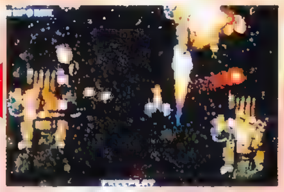
右下、左下に重戦が居座り、さらに左上から出現する8機目の重戦も加わる（写真⑫）。

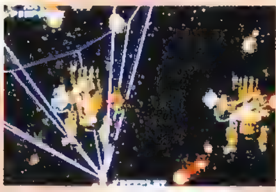
ここは、画面の一番下で重戦からの攻撃を避けつつ左下の重戦を集中攻撃して破壊してしまおう。この左下の重戦さえいなくなれば一気に楽になる。どうしてもこの場面が苦手な人はボムを使ってこの重戦を破壊してしまっても良い。

あとは右下と左上に残った重戦を撃てばOK（写真⑬）。

C区間 重戦5〜8機目

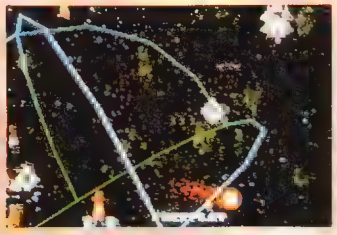
つぎ、9〜14機目まで。

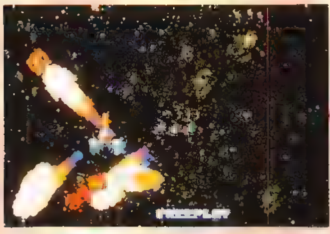

写真⑪右上の1機目を速攻で。

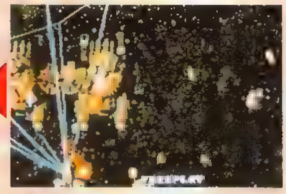

写真⑫左下の重戦を集中攻撃。

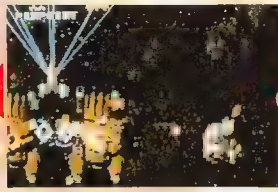

写真⑬右下を先にやる。

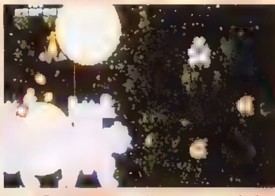
横一列にびっしり並んだ重戦が待ち構える、この面のクライマックス的場所だ。
　一応ボムを使わずにすべて破壊することも可能。もちろん非常に難しいが。
　安全にパスするなら、左から順に3～4機を破壊したら無理せず上に逃げてしまおう。
　特に問題ないはずだ。
　稼ぐ場合はもうひたすら効率良く撃ち込んでいくしかない。
　直前、8機目の重戦を破壊したら大急ぎで右上へ行き、画面外にいるうちからウェブで攻撃をかける。あとはひたすら手早く撃ち込んで、右から順に破壊していく。
　それでも左端の2機ぐらいはスクロールにおされて照準しきれなくなることが多いだろう。一応、画面下に消えかかっている重戦に対しウェブをEI－DOUにチェンジし照準することもできる。照準を付けたら素早くPINPOINTに戻して、攻撃力の高い追尾レーザーで攻撃するのだ（写真⑭～⑮）。
　さらにこの横並びの重戦の間をすり抜けるという荒技も存在する。左端に2機の重戦が残った状態で、強引に照準しに行ったら右へ切り返せなくなった、なんて場合には使えるので覚えておこう（写真⑯～⑱）。
　死んだらボムボーナスもパーなので、あまり無理しないほうが良いだろう。
　ラスト15機目の重戦は、2面にも出てきたビームザコとレーザーザコの編隊と同時に出現する。この面の最終防衛ラインだ。
　まずは写真⑲の位置で画面外の重戦を照準→攻撃しておく。そしてビームザコが出現したら照準し左へ移動しつつ重戦やレーザーザコも照準→攻撃。ここで右のビームザコを照準しそこねて左へ逃げてしまうと死ねるので、十分注意。
　左のビームザコは倍率はあまり気にせずすぐに撃ってしまおう。この時点でまだ重戦が残っていたらレーザーザコと合わせて4倍を狙っても良い。あとは、残ったレーザーザコをかたづけるだけ。

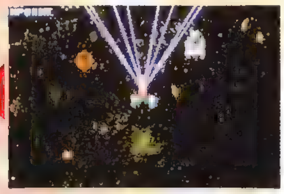

写真⑭EI－DOUは後方にも強い。


写真⑮PINPOINTにチェンジして撃つ。


写真⑯あっ右へ戻れない！


写真⑰おりゃ～。


写真⑱ついでに照準してあればバッチリ。


写真⑲重戦にダメージを与えておく。


右のビームザコは逃がさないこと。


左のビームザコも早めに撃ってしまおう。

最優先攻撃目標
汎用戦術戦闘宇宙機「秋嵩（アキタカ）」



「暗礁空域ステージ」最優先攻撃目標識別名称
汎用戦術戦闘宇宙機「秋嵩」（アキタカ）

資源採掘用小惑星「天源」（テンゲン）との連絡が途絶える2分前、近くの岩塊に設置された監視用カメラがその姿を捉えた。直後にカメラは機能停止、「天源」の破壊もこの機体によってなされたと思ってほぼ間違いない。その威圧的なシルエットを構成する左右に大きく張り出た4基の大推力噴出口や増加冷却槽から判断するに、機動性と作戦行動時間は第6世代宇宙航空機に準じる性能を持つものと思われる。以上の予測から本機は一撃離脱型の戦法を主軸とした攻撃を駆使してくるものと思われ、強力な装甲と圧倒的な火力を備えている可能性が高い。可能な限り直接交戦は避けること。

「秋嵩」武装解説

●多用途複合砲身砲×2
3WAY火炎弾モード、高速ミサイル連射モード、ビームモードの3種類の攻撃法を持っている。
●ミサイルポッド×4
●52㎜砲×12

「秋嵩」は特殊なボスで、個別に破壊可能なパーツなどはない。これらの武装も本体を破壊しなければ機能停止させることはできない。
　本体には5ヵ所照準できるが、すべて本体ダメージとなっている。
「秋嵩」本体は30万点。フィニッシュでアイテムキャリアを待ち照準数6、4倍で120万GETを狙うぞ！

クロスビームにしないように

対「秋嵩」戦攻略に入る前にランクのことについて書いておこう。
　結論から言うと第1段階で「秋嵩」がクロスビーム（写真Ⓐ）を撃って来るようなランクは非常に危険である。
　ではこのようなランクにしないためにはどうすれば良いかというと…、
①全敵破壊を6回以上取らない。
②ショットパワーを2段階以上にしない。
　ランクに関して、すべてはゲーメスト調べだが、とりあえずショットパワーは0～1段階で進み、全敵破壊は1～2面どちらかで1回取っただけなら「秋嵩」到着時ノーミスでも、第1段階でクロスビームが来ないにおさえられる。
　安全に先が見たい人には絶対にこのランク調整をおすす


写真Ⓐこれがウワサのクロスビーム。やばいって。

める。4面ノーミスクリアの確率が確実にアップするはずだ。

稼ぎ重視の人にとっても、全敵破壊を2回捨てる、つまり44万点捨てることになるが「秋嵩」をノーミス、ノーボムで抜けてボムボーナスの権利を維持することが楽になるので、「秋嵩」で苦戦している人は試してみよう。

対「秋嵩」戦攻略

☆第1段階

「秋嵩」からの攻撃は、頭部前面からのN－WAY弾（難易度によりNは4～9に変化）と、多用途複合砲身砲ビームモードによる攻撃（低いランクだとビームは平行、ランクが上がると左右に振ったりクロスさせてくる）。

ランクがうまくおさえられていれば、N＝6の6WAY弾と左右にすこし振るビームモードになっているはず。

第1段階は「秋嵩」にダメージを与えるチャンスだ。

6WAYを避けている時も途裕がある時は、少し前に出て照準→攻撃してダメージを与えよう。

ビームモードは大チャンス。


6WAYを見切りつつ、照準しに上へ出る。

恐がらずにビームの間に入り、4～5ヵ所照準・攻撃を2セット入れてやろう。

第1段階はこの繰り返しだ。

重要なのは、6WAY弾やビームの間に入るのを恐がらずに、積極的にダメージを与えに行くこと。

「秋嵩」の耐久力が半分になるか、交戦開始から約20秒経過で第2段階へ。


ビームの当たり判定は小さい。少しぐらいかすっても平気だ。

☆第2段階

第2段階に入ると視点が引く。これ以後、「秋嵩」を撃破するまで視点の変化はない。

「秋嵩」の第2段階の攻撃パターンは別表のとおり。

第2段階は多用途複合砲身砲の対処法を覚えることが重要。多用途複合砲身砲は、攻撃直前の「秋嵩」の挙動をよく見ていれば、どのモードがどんな砲身の動きでくるのかが見切れるようになっている。

この見切り方を覚えれば、こちらの攻め時、逃げ時も自ずと分かるはず。「秋嵩」は交戦開始から約90秒で逃げてしまうので（「呑竜」や「深閃」より30秒も短い）攻めるべき時にちゃんと撃ち込まないと撃破できないぞ。

では見切り方、判断のしかたについて説明していこう。

まず「秋嵩」がプレイヤーの位置チェックを終え、多用途複合砲身砲による攻撃に入る時。この時に砲身の動き、向きをよく見てみよう。

写真Ⓑのように自機を狙って左右の砲身が平行でない時は逃げた方が良い。大きく外側へ逃げてしまおう。

砲身を正面で固定した時、砲身を左右平行のまま振っている時はすぐ砲身の根元のカートリッジの色をチェックする。この色により3種のモードのどれが来るか分かるようになっているのだ。


あ～だめだめ。狙ってるよ。

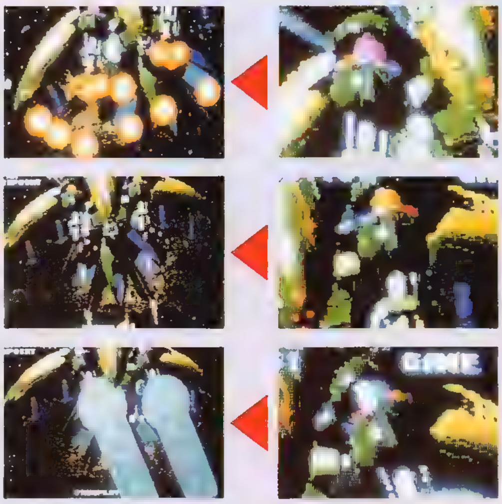
赤だったら大急ぎで3WAY火炎弾にまきこまれない場所まで逃げる。逃げ遅れても「秋嵩」本体との距離が充分あれば正面で動かずにかわす事もできる。

青か黄だったら撃ち込みチャンスだ。高速ミサイル連射モード、ビームモードいずれも砲身を振られても問題ない。ウェブ（当然P－NPO－NT）を展開して「秋嵩」の目の前まで行きバシバシ照準→攻撃してやろう。


大きくかわすのがベスト。


距離があれば一応大丈夫。

カートリッジ色と攻撃


赤は火炎弾モード。
黄は高速ミサイル連射モード。
青はビームモード。

基本的にはこんな感じで、砲身の動きのチェックとカートリッジ色のチェックをして対応していく。しかし、この見切り、実際のゲーム中では一瞬で判断して対応しなくてはいけないので、そんなに簡単なことではない。


ここぞとばかり撃ち込め。

特に直前に移動中の「秋嵩」から撃たれた弾やミサイルが残ってたりすると、これらにも注意しながら見切らねばならず、非常につらい場合もあるだろう。これはもう慣れと本人の実力次第だ。

ランク調整してあれば、肩からの弾も4WAYのはずなので移動中の攻撃も見て避けられるレベルだろう。

ミサイルを撃たれた時は、ミサイルを避けることに集中した方が良い。無理に次の砲身の動きを見切ろうとするとミサイルをくらいやすい。

交戦開始から50秒経過すると左右の砲身から別々の攻撃をしてくる場合がある。

こうなるとなかなかつらくなってくるので、ここまでの50秒間でどれだけダメージを与えたかが重要になってくる。

さあ、スコアを気にする場合はこの辺りから、「秋嵩」のダメージを気にしながら撃ち込もう。もちろん、安全策で行く人はそんなこと気にせずどんどん打ち込んでOKだ。

「秋嵩」本体が点滅しだしたら、本体5ヵ所すべてに照準した状態でアイテムキャリアを待ち照準数6の4倍をいただこう。


よっしゃ！120万GET!!

「秋嵩」攻撃方法

第1段階
1：頭部前面からばらまき弾
2：多用途複合砲身砲
（ビーム攻撃）

第2段階
1：移動および移動攻撃
（移動のみ）
（肩から弾丸）
（肩からミサイル）
（頭部からばらまき弾）
2：多用途複合砲身砲（左右別々の場合もあり）
（火炎弾）
（高速ミサイル連射）
（ビーム攻撃）

2面 稼ぎパターン 紫電

案外伸び悩む2面。ザコの点数が安いが、ちゃんと5倍にしていきたい。

担当：MVP

紫電での2面の稼ぎパターンということであるが、まずは攻略に入る前に注意事項から説明していこう。

心底稼ぐか否か

以前に発覚したBOMB稼ぎ（1発65万のあれね）をやるかやらないかで2面に対する態度というのが変わってくる。

●もしもやる場合

BOMBで稼ぐのであればアイテムキャリアをたくさん出すためにショットパワーを1個も上昇させないプレイとなる。このようにするとアイテムキャリアがどんどん出現して照準をくわれてしまい、非常にパターンが崩れる可能性が高い。BOMBを重視した場合はアイテムキャリア優先でいくしかない。

2面に限っていうと、ボス前の巡洋艦×2のところではほぼ間違いなく1隻逃げられてしまう（紫電の攻撃力が低い）ため、全敵破壊は無理。

道中でザコが逃げそうになるのには無理せずにプレイできる。

●もしもやらない場合

この場合、アイテムキャリアにとらわれることなくパターンを実行していくのみ。ただ、2面は全敵破壊しにくい面なので、無理して撃ちにいこうとしてやられた、ということのないように注意しよう。

まずは甲板までを覚えよう

まずスタートしたらウェブはBOURYU（集中型）にする。まぁ1面からたぶんこのウェブでやっていると思うので、2面でわざわざ変えるということはないだろう。

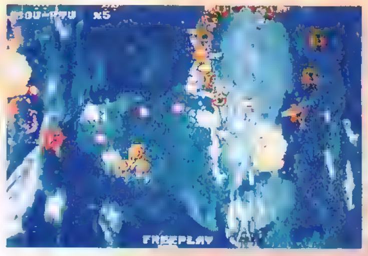
さてウェブを開いたら左上の隅にいこう。そして回転ザコを7機照準して発射。そして撃ちもらしと中央から左に抜けていく4機、そして中央から反対の右に抜けていく4機のうちの1～2機に照準して撃つ。

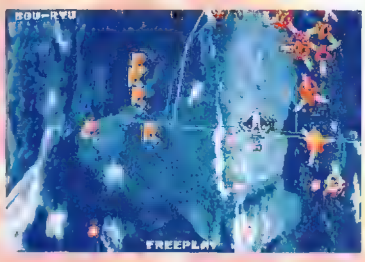
2回目の照準の時は、左上から中央に戻りつつウェブを開いていれば勝手に中央からの左右に抜けていく編隊を照準できるので、特にどの敵も照準したかに気にすることなくMAXになるのを待って発射すればよい。

さて2回目の発射の後、右に移動しつつ少しショットを撃つとよい。そして画面右にいるザコ計10～11機を少し減らしてすぐにウェブを開いていく。

画面右のザコとその左側に撃たれた弾の間に入り、そのまま上に移動して照準がMAXになるかならないかぐらいで3回目を発射する。

ここでたいてい回転ザコが残ったとしても1～2機。


少しショットで数を減らし、


ここを上へ抜けていく。

次はオルカファイター×3がやってくる。そしてすぐに奥のほうから巡洋艦の出現だ。

先ほどの回転ザコの残り1～2機とオルカファイター×3を照準し、巡洋艦のパーツで照準をMAXにして発射しよう。

●巡洋艦

一応照準可能な所は9カ所あるが、そのうちの1つはすぐに壊れてしまう。そして両側の側面パーツも比較的すぐに壊れてしまう。紫電の場合追尾レーザーの誘爆により、中央の砲台の壊れ方が一定でないためになかなかうまく倍率5倍で倒すことができない。

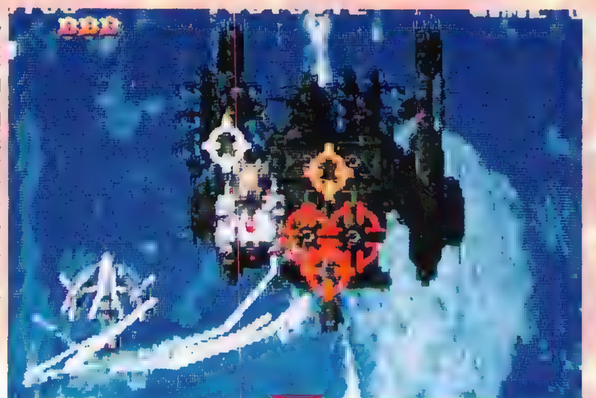
というわけで完全ではないが成功率の高い照準パターンを説明しよう。

①右か左の側面パーツを残し、残りを照準し、発射。約3回。この時になるべく一番上の弱点らしき艦橋を照準すること。

②側面パーツの片側を5倍で破壊したら、もう片側の側面パーツには照準せずに中央あたりに照準し発射する。

③艦橋に照準しあとすべて照準して発射。うまくいけば毎回4～5倍をとれる。たまに中央の砲台がどんどん壊れてしまい点数がガクンと落ちる。

この巡洋艦は早く倒すとオルカファイターが出現するが、特に気にする必要はない。もし出現したら速攻で破壊しよう。


まずは片側の側面パーツを残しつつ照準。


上の艦橋を4～5回照準すれば破壊できるぞ。

さて、次は回転ザコ×16である。まず画面左のほうで備え、照準音がしたら中央上のほうに移動しよう。照準音が7つしたら発射。そしてもう1回7機照準し発射。これでもし回転ザコが残ったとしても1～2機。こいつらはショットで倒してしまおう。


回転ザコに対してはここらへんから動いていこう。

回転ザコの次は緑色のレーザー及び弾を撃つザコである。まずこいつらは3機出現する。この3機に照準し発射。そして左のレーザーザコのレーザを真下に撃たせ、自機は3機照準し右上に行く。ここでもう1機レーザーザコが出現するので、こいつに照準音がしたら発射しよう。3機は破壊され、レーザーザコだけになる。このレーザーザコのレーザーを真下からずれた位置に撃たせ、自分は真下に行きショットで速攻して壊す。


レーザーザコは3機だけは2倍で壊していこう。

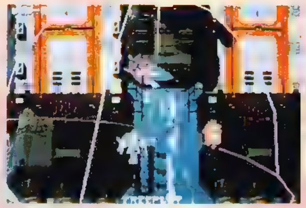

ショットで速攻破壊すること。

うまくレーザーザコを速攻で破壊できるとキャラ回しでオルカファイターが出現する。遅いとオルカファイターは出現しないので注意。

甲板上は画面外照準が基本

いよいよ甲板上になるわけだが、先ほどのオルカファイター×3に照準し、まずは左上に行く。ここで四脚砲台と甲板砲台を照準しすぐに画面の上のほうをオルカファイターをかわしつつ右に行き、同じく四脚砲台と甲板砲台を照準して発射しよう。

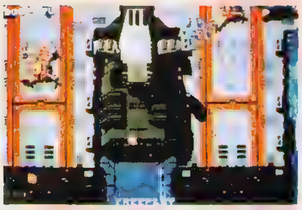
甲板上の基本は画面外で照準→発射である。遅れると画面上に敵が出てきてしまい動きにくくなるので注意しよう。四脚砲台、甲板砲台と書いているが、実際には確認せずとも照準音に注意していればいいので、スピーカーに注意を払うだけでいい。



まずはオルカファイターを照準し、



左上で照準する。



そしてオルカファイターの間をぬって右に行って照準→発射。

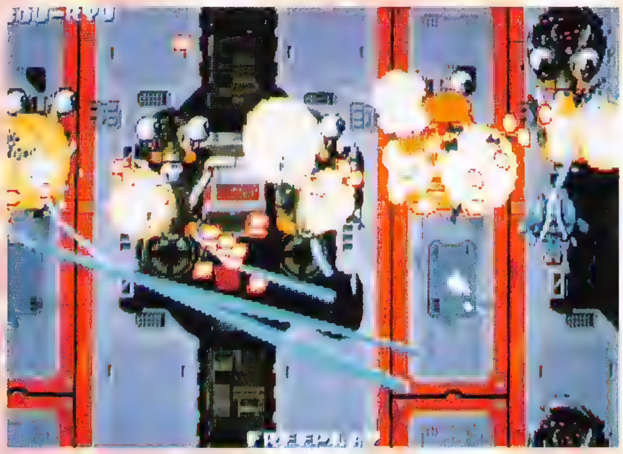
次は再び左上に行き四脚砲台、甲板砲台に照準、そして右に移動して四脚砲台、甲板砲台に照準して発射。ここは4機しか照準していないが、下手に稼ごうとして粘ると非常にやっかいなことになるので、安定するために4機で撃ってしまうほうがよい。

この4機を始末するとオルカファイターが3機出現する。そして左上と右上に四脚砲台と甲板砲台、つまりここは甲板の最初のところとまるっきり一緒の敵の出現パターンなのである。従って動き方もまるっきり一緒。オルカファイター→左上→画面上方を右へ→右上→発射である。

ここが終わったら、また左上で待機。すると四脚砲台に照準できる。1機照準したら右へ移動。右では甲板砲台が1台いるので、こいつに照準し発射。2機であるがパターン化のためにこいつらは先に壊しておこう。

●緑の敵地帯

2機を始末したら、ウェブを広げて右上から左上に中央で若干下に下がりつつ弧を描くように移動。左上に来た時に照準がMAXになるので発射しよう。再びウェブを広げ今度は左上から弧を描くようにして右上へ移動する。そして右上で照準がMAXになったところで発射する。



下手に稼ごうとせずに緑の敵機をきちんとすべて倒したほうがよい。

これで緑の敵をすべて破壊できる。こいつらは1機500点と高いので、きちんと倍率5倍で倒したい。

あとは残った四脚砲台や甲板砲台(こいつらは誘爆具合で残ったり残らなかったりする)、そして新たに出現したオルカファイター×3を照準して発射しよう。

●緑の敵機及び回転ザコ

まず画面中央上に行きウェブを開く。そして緑の敵機と回転ザコに照準して撃つ。正確には画面外に向けてウェブを開いておき、7つ照準してMAXになりウェブが消えたら撃つという感じだ。

1度発射したら少し下に下がりつつ再びウェブを開く。そして、緑の敵機2つにちゃんと照準がついたら発射する。これで緑の敵機を高倍率で倒せる。たまに右の一機だけ残ってしまいホーミングミサイルを撃ってくるが、この時はしょうがないのですぐに照準して破壊してしまおう。



2回目はちゃんと緑の敵機に照準してから発射すること。

ここで回転ザコが1~2機残るが、これは邪魔ならばショットで倒し、少しでも稼ぐのなら後からくるオルカファイターにつなげよう。

オルカファイターは4×2で出現する。こいつらは少し待って7機照準してもいいが、逃げやすいので4機ずつ始末しておいたほうがいいだろう。

ラストは巡洋艦

最後は巡洋艦×2である。

BOMB稼ぎをやっている時はどちらか片方だけしか壊せないと思うので、2面前半のものと一緒の倒し方で倒そう。

ただ最後は5倍にしたいのでパーツ数が足りないときはもう片方にも照準するようにすること。

ここは紫電だとかなり接近しなければならず少し弾がよけにくい感を受ける。あせらずに照準していくようにしよう。

BOMBを使って2機破壊するという人のためのパターンをここでは紹介しよう。ちゃんとやれば超楽になるうえ点数もちゃんと入る。ポイントはBOMBの撃ち方である。

集中型や追尾型のボムをやってしまうと、1つの巡洋艦をまるまる4分の1の倍率で倒してしまうことになる。BOMBをうまく当てれば2つともちゃんと5倍にできるのでぜひこれを覚えてほしい。

まずは中央下のクレジット表示の若干上で待つ。この時ウェブを開かないこと。

さて巡洋艦が左右からくるが、見えた瞬間Aボタンを押しすぐにBボタンを押す。こうすると照準がつかずに純粋な拡散ボムとなる。

そうしたらあとは各巡洋艦をそれぞれ照準して倒すだけ。1艦だいたい1~2回の照準発射で倒せるぞ。だからきちんとMAXまで照準してやれば5倍はいとも簡単にとれるわけだ。



ここで拡散ボム。照準は絶対につけないこと。

2面ボス 深門

こいつは特に屠竜のパターンと変わるところはない。よって本誌No.183号を参考にしてほしい。

全敵破壊が1、2面ともきちんととれていれば550万~580万くらいいくはずだ。





隠しコマンドも公開!
DANCING EYES ダンシングアイ

サルでもできる攻略法

目指せ!全消し。1〜6面まではもはやパターンゲーム。ちょっとわかれば、サルでもできる!

担当:さるぜん(石井ぜんじ)

ダンシングアイは、見た目ビックリ、だがわかってくるとこれぞゲームという面白さを持っている。最初は難しく感じられるかもしれないが、コツがわかれば簡単になってくるはずだ。

まず最初に、基本のクリアのしかたをおさらいしておこう。前回の攻略に比べて、新情報もバリバリあるぞ!

コツはこれだ!

基本その①

逃げ回ったり、小さく囲うだけではタイムが足りない。大きく囲っていこう。

特に、スタート直後は、一定時間敵が近寄ってこない。この間に、できるだけ大きく囲うようにしよう。そして、多くの敵を巻きこんで倒し、次に敵が出てくるまでにラインを大きく引いて囲んでおくのだ。

基本その②

アイテムは実に強力。まだ実力が伴わないうちは、光るアイテムパネルを優先的に開けていこう。各アイテムの効果を覚え、有効に活用していくのだ。

アイテムは、少しずつ使っていくのが効果的。しかし、画面上に出ているアイテムや、現在効力のあるアイテムはそれ以上に画面に出現しない。つまり、画面上にたくさんアイテムを出現させると、消去法により強力なアイテムが出やすくなるのだ(㊙テク?)。

とにかく、アイテムは逃すな!バリバリ使うほどクリアが楽だぞ。



たくさんのアイテムを1度に出すと、いろんな種類が出る。

基本その③

楽な面が3つの中に必ずある。後で説明する、全消しパターンをしやすい面や、アイテムパネルの多い面を選んでいく。

基本その④

全消しパターンを使っていく。くわしい内容については、各ステージ攻略を参照してほしい。

それでは、さっそく各面のクリア方法を見ていこう。

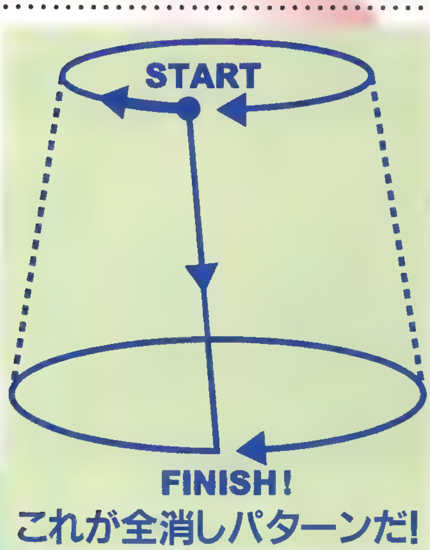
サルでもできる攻略法

ここでは、まさにサルでもできる、10面までのクリア方法を紹介していこう。実は面によってアドリブが入るところもあるが、基本的に、この通り動けばクリアという方向性を目指した。

その極意は、ゴリ押し全消しである。スタート直後からラインを引きながら下に行く。そして下辺を1周、上辺を1周すればクリアだ。この最中にザコが邪魔してきても、無理やりかわして全消しにもちこむ。1〜2枚、ザコをかわすことによってめくれなくても、それはあとでめくればいい。

STAGE1〜6まで、この方法でほぼクリアできる。また、後半の面でも考え方は同じ。敵が自分から遠ざかろうとするスタート直後に、どれだけ大きく囲うかが問題なのだ。

STAGE1〜3面は前号で紹介した。3面は牛の面が全消しがやりやすい。1〜3面を知りたい人は、前号を参照するか、全消しパターンを素直に狙ってほしい。



これが全消しパターンだ!

STAGE3

前回は、牛の全消しパターンを紹介した。そこで、今回はどうしてもバニーガールを見たいという人向けに、木箱のクリアのしかたを紹介しよう。

この面は面積が広く、ちまちま開けていくと時間内にはクリアが難しい。全消しとはいかないまでも、2回囲んでのクリアを目指すのがいい。半分ずつ囲うのだ。

スタートしたら、上にラインを引きながら上がる。そして一番上を、右へ半周回る。2辺めの中央に来たら、一気に下へ。下についたら、逆に左へ半周回る。上に上がればスタート地点へ戻れる。

一気に半分囲うと、アイテムが2つ出る。近くにあるアイテムを拾い、残り半分を一気に囲おう。もう1つのアイテムは、囲っている最中に見えてくる。うまく使っていこう。

残り半分を囲うとき、よく貝などが進路を邪魔してくる。臨機応変にかわして対処しよう。アイテムに頼らず、大きく囲うのがこの面をクリアするコツだ。



スタートしたら、ラインを引きながら上・左へ。



2辺めのまん中に来たら、下へ降りる。



全体の半分を囲った。爆破したら、すぐ残りを囲もう。

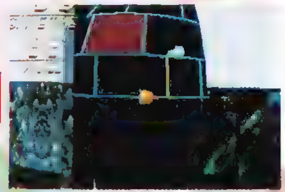
STAGE4

まず左へ進み、最初の曲がり角で下に降りる。このときからラインを引き始める。

そして、下を左へ向かってラインを引きながら1周する。ここで、ホタテ貝に要注意。一番下のラインに、ホタテ貝の姿が見えたらすぐ上に上がり、ホタテの突進をかわそう。

ホタテがからむアンラッキーパターンの場合、ややアドリブがからむ。とにかく、パネルを1〜2枚囲いそこなってもいいから、ラインを1周つなぐ。と共に、リスはラインの引き始めに乗せるようにする。

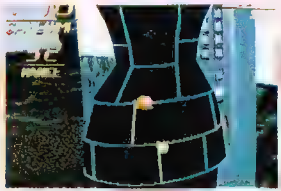
その後は、上に上がり、左回りに1周する。このとき、ウサギとホタテ貝には常に気を配っておこう。ウサギやホタテ貝が来たら、一枚くらい囲えなくてもいいから、ラインを完成させる。



左へ進み、下へ降りるときにラインを引く。



左回りに、下を一周。ホタテが来たら注意。



ホタテを上にかわし、何とか左右をつなげる。



上に行き、1周した後に、下に残したパネルを消しに行く。

STAGE5

前号では切り株を紹介したが、ここは眠る少女を選んだほうが実は楽。スタートからラインを引いて、外周を時計回りに（最初は左へ）進む。

外周を左、上と動いて、右に進むあたりで、ホタテ、魚、ヘビが邪魔してくる。まず右に直進はできないと思ったほうがいい。

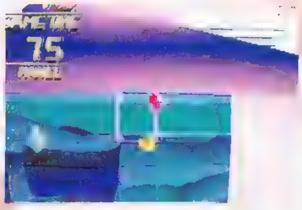
ここは落ちついて、タイムのロスにならないように迂回して、ヘビやホタテをかわす。1～4枚、1回で囲える程度のパネルを残して内側へ迂回。こうして敵をかわそう。

下へ降りてくるときも、ヘビが邪魔することがある。ここは、タイムの関係上、あまり迂回せずかわすのが望ましい。よけいな時間をかけすぎると、リスに追いつかれてしまい、元も子もなくなるので注意しよう。ちなみに、ホタテ貝は、かわしていれば後から追いかけられても楽に振り切れることが多い。

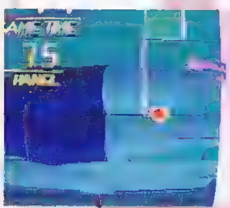
ほとんどのパネルを消したら、残ったのはわずかなパネル。確実に行くなら、アイテムを使ってクリアしよう。



まず左に外周をラインを引きながら進む。



上に行ったら、ホタテや魚の位置に注意。下にかわそう。



下に降りるときも、ヘビをかわさなければいけない時がある。



全消し（厳密には違うが）後、残ったパネルを消しに行く。

STAGE6

ナブラチロワみたいな、青い服を着た踊る女性を選ぶ。とりあえずこの面が一番全消しがやりやすい。

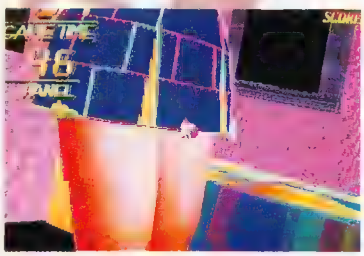
スタートしたら、おもむろに左へ進む。最初の分かれ道で下へ行くが、下に進む瞬間からラインを引き始める。

そのまま、左下に向けて階段状に、ジグザグに降りていく。一番下についたら、左回りに一周しよう。

一周しかけたころ、リスがラインに乗って勢いよく降りてくるのが見えるが大丈夫。一周したら、上に上がろう。

このとき、ウサギとカメの動きに要注意。うまくかわしながら上に上がりたいところ。

背中に、巨大なパネルがあるが、できるだけこのパネルは迂回したくないところ。迂回するだけで時間がかかり、リスに追いつかれかねない。



少し左に動き、すぐ下へ。下へ降りるときにラインを引く。



下辺を1周して、上に上がる。このときカメの位置に注目。



上辺を1周してクリア完了だ。

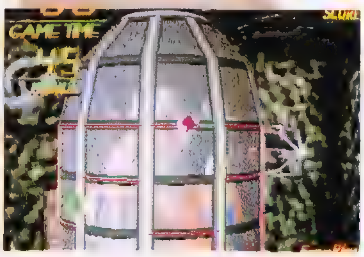
普通は上も左回りに囲うのだが、カメが邪魔なら右回りにしてもいい。

パネルを残してクリアした場合は、急いで囲おう。カメがばらけてすぐ小ガメが出現する。注意すること。

STAGE7

捕らわれたお姫さまを助けにいこう。7面はどれを選択しても面が広大で、時間内にクリアするのが難しい。

スタートしたら、ラインを引きながら上へ上がる。一番上についたら、左に2ブロック分進み、下に降りる。



スタートしたら、ラインを引きながら上→左へ。



クモの位置を確認しつつ、リスと相談して囲う広さを決める。

下に降り始めたとき、クモやリスに注意。クモが子供を吐いてきたら、右に曲がってかわそう。このときは囲む面積が小さくなる。

あとは、リスの乗るタイミングと合わせて、できるだけ大きく囲っていく。できるなら、上から下まで上下2ブロック分をすべて、全面積の4分の1を囲ってしまおう。

リスを殺したら、次のアイテムパネルへ急ぐ。アイテムを取ったら、1回で、できるだけ大きく囲えるように囲っていこう。一辺が上から下まで一番長くなるくらいでないと、時間的に間に合わない。3～4回の囲みでクリアしてしまうのが理想だ。

STAGE8

とりあえず、テニスを選ぶのが一番楽。アイテムパネルもあり、狭い面なのでクリアにさほど時間はかからない。

そうは言っても、ヘビ、ホタテ貝などが厳しく、とりあえず今のところは全消しを狙わないほうが無難だろう。

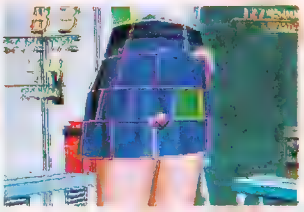
まず、スタートしたらパネル一つ分だけ上に上がる。最



いったんリスを倒したら、できるだけ広く囲っていこう。

初の曲がり角ですぐ右に曲がり、右へアイテムパネルの下まで直進する。
　そうしたら、すぐ下へ向かって階段上に降りて行く。一番下についたら、左へ向かって直進。女の子の正面を横切り、左へできるだけ進んで上に上がる。
　上に上がるとき、ヘビやウサギに注意しよう。アドリブをきかせながらかわし、スタートから引いてきたラインと何とかドッキングさせる。
　全消しとはいかないが、なんとか全体の4分の1程度は囲うことができた。これで、たいていすべての敵を全滅させ、アイテムを1つ開けることができる。
　敵を全滅させている間に、アイテムを取りつつ上半身を全消しパターンの応用で一気に消す。すぐ行えば敵が復活する頃には囲みが完成できる。
　そうしたら、再びアイテムを利用しつつ、下半身の残りを一気に消す。3回の大きな囲みでクリアができるわけだ。


1つだけ上に上がり、すぐ右へ進む。


アイテムパネルの下あたりで下に進む。そして左へ。

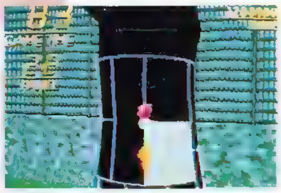

下半身のおよそ半分を囲む。敵は全部まきこんで倒そう。

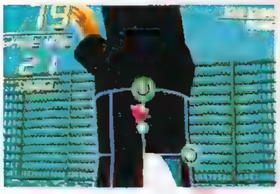

すぐ上半身を全消しする。この後、アイテムを使って下半身を囲んでいく。

STAGE9

　サッカー少年が狭い面で、楽にクリアできる。この面の他に、看護婦さんも比較的楽。サッカー面は、スタート直後はリス一匹しか敵がいない。しかし、一定時間後に、ヒトデが突然画面内に出現。3匹同時に現れるので、はさまれないように注意しよう。
　まずスタートしたら、すぐラインを引かずに右へ向かう。光るアイテムパネルが見えてくるから、下がって、時計回りにラインで囲む。
　パターンによっては、リスに追いつかれそうになってしまうが、ギリギリ大丈夫。囲みしだい放して爆破、アイテムを取る。
　このアイテムを使いながら、次のアイテムパネルを消していくといい。このように、アイテムからアイテムへつないでいくだけでも、クリアは比較的楽なはず。途中から出現するヒトデにはさまれないように注意しよう。
　実は、1つめのアイテムパネルを開けたとき、T、A、S、Pが出れば一気に全消しを狙うことができる。アイテムを取ったら、迷わず上→下と回ってつないでいくだけ。
　つまり、よほどのことでもない限り、この面でやられることはないと言ってもいいだろう。

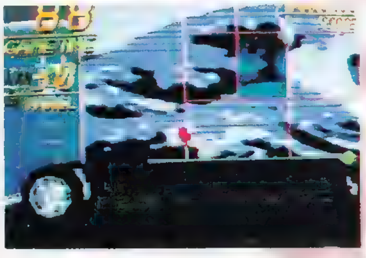

まず右へ移動。アイテムパネルを目指す。

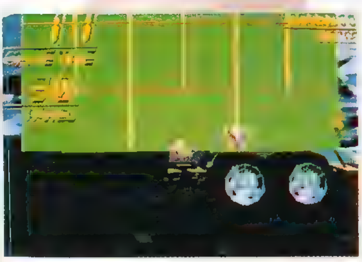

アイテムパネルのみを囲う。


アイテムを取って、一気に全消しだ。アイテムへつないで確実に進んでもいい。

STAGE10

　9面に輪をかけたやさしさである。車を選べば、すべては解決。ウェイトレスさんもそんなに難しくないので、こっちが好きな方はそちらへどうぞ。
　5面の、眠る少女の面を覚えているだろうか。そことパターンは同じである。スタートしたら、ラインを引きながら、左・上→右・左と、外周を1周する。敵をかわす必要がまったくなく、パターン通り囲うだけ。これほど楽なことはない。
　今までプレイした中で、一回だけ最後ではさまれたことがある。とはいっても、99%大丈夫だろう。


スタート直後から、左へ外周を1周する。


確実に全消しできる。問題なし。

ウワサの隠しコマンドがあった！

　ダンシングアイに隠されたさまざまな謎…その謎を、今号から少しずつ公開していくぞ。
　今回は、その中でも重要な、**関西弁モード**と、ごほうびモードでウハウハの、**カメラ注視点切り替え機能**を紹介していこう！

関西弁モード

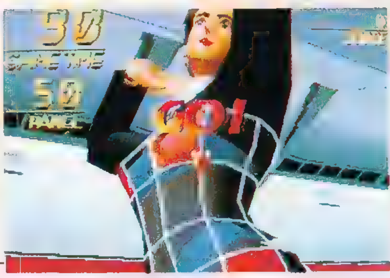
　一部のボイスが関西弁になる。担当声優が関西出身ということで実現した、マニア垂涎のモード。
(方法)
　ゲームスタート時に、レバーを西の方角に入れつつ、杭ボタンを押しながら、スタートボタンを押す。
(※注：西＝左のことです)
　歓声が上がるとコマンド成功の合図。「これや～」や「むっちゃはやいで」などハイテンションな関西弁のオンパレード。

カメラ注視点切り替え機能INごほうびモード

　ごほうびモードでカメラの注視点を切り替えることができる。胸元だけでなく、顔や股間そしてお尻も接写で凝視したいという方のために用意された、ゲーム倫理の限界に挑戦したモード。
(方法)
　ごほうびモード中に、2P側のレバーを上に入れると注視点が顔の位置に、下に入れると股間の位置に切り替わる。
　モード中、何度でも切り替え可能。完璧なごほうびモード攻略には、モデルの動きの先読みと、2本のレバーとボタンの絶妙な手さばきが要求される。

次号予告

　ダンシングアイ最大の謎の1つである、**スケスケシースルーモード**について遂に㊙隠しコマンド公開！これで、脱がさずともウハウハ！たぎる想いを両手で隠しつつ次号を待て。

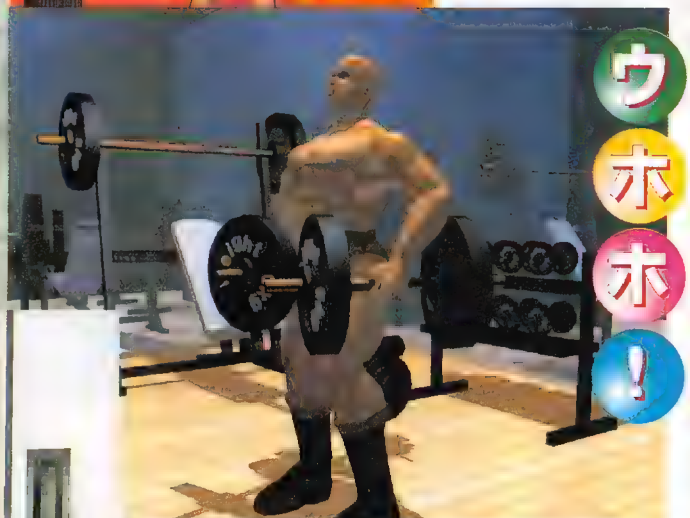

これや～いや～ん。

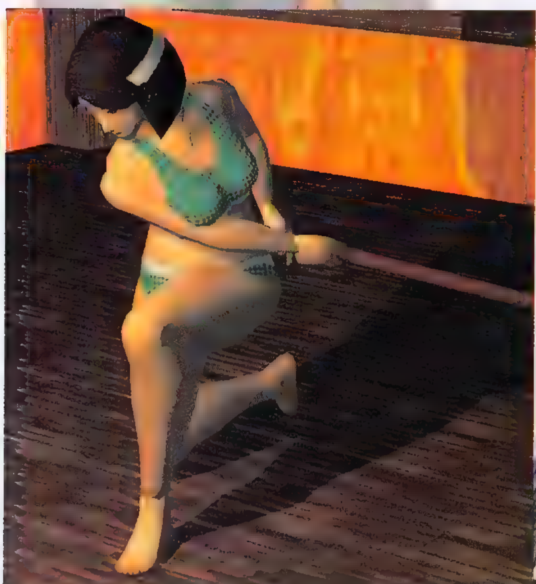
悩殺!! DANCING EYES

CGイラスト集Vol.2
担当：ずるずる













苦労をしてパネルを消していった先にあるものは…ナイスバディの女の子たちがその身体をフルに使って?ご褒美の踊りを見せてくれる―

「ふう…」とため息をつくヒマもなく忙しく右手はボタンを押し、カメラをズームし、左手はレバーを動かし、カメラアングルを探し出す…。

「か、勝手に手が！オレはそんな趣味は…うお〜すげえ！ち、違う―オ、オレは…」

上位を狙って走れ！第2戦へ突入！

SEGA Touring Car Championship

もっとシビアなハンドリングをこの第２戦で覚えるぞ！

君はどのマシンを選ぶか？

FRと４WDの２タイプで構成されているこのレースでのマシン。基本的なスペック、パワー等はデータで見ると……



ENGINE TYPE V624VALVES
CAPACITY 2498cc
MAXPOWER 500bhp/11650rpm
MAX TORQUE 31.6kgm/9000rpm
TRANSISSION6-SPEED SEMI-AT 4WD
LENGTH 4673mm
WIDTH 1766mm
HEIGHT 1285mm
WHEELBASE 2605mm
WEIGHT 1040kg＋
BRAKES 4-CHANNEL ABS
VENTILATED DISCS



ENGINE TYPE V624VALVES
CAPACITY 2499cc
MAXPOWER 500bhp/11500rpm
MAXTORQUE 30.6kgm/9000rpm
TRANSMISSION 6-SPEED SEMI-ATRW
LENGTH 4666mm
WIDTH 1789mm
HEIGHT 1280mm
WHEELBASE 2690mm
WEIGHT 1040kg＋
BRAKES 4-CHANNEL ABS
VENTILATED DISCS



ENGINE TYPE SERIAL4DOHC TURBO
CAPACITY 1998cc
MAXPOWER 450bhp/6000rpm
MAXTORQUE 65.0kgm/4500rpm
TRANSMISSION6-SPED MTFR
LENGTH 4520mm
WIDTH 1910mm
HEIGHT 120mm
WHEELBASE 2550mmm
WEAKES VENTILATED DISCS



ENGINETYPE V624ALVES
CAPACITY 2499cc
MAXPOWER 450bhp/11700rpm
MAXPQUE 30.6kgm/950rpm
TRANSMISSION6-SPEED SEMI-AT 4WD
LENGTH 4620mm
WIDTH 1798mm
HEIGHT 1355mm
WHEELBASE 2540mm
WEIGHT 1040kg＋
BRAKES 4-CHANNELABS
VENTILATED DISCS

これが４車種のデータだ!!

違うらしい。好みで選んでいいが、まあ、ゲームでは影響してくるところはない（と思う）ので安心して選んで走ってくれ！

さらに高度に！ 第2戦

より細かなコントロールを要求！耐えて上位を狙え！

第2戦のスタートだが、第1戦と違う点をまず述べると、1回しかなかった左カーブがここでは増えているということ。別にこれがどうということはないが、右の多さから考えると上達がやや遅いので、少し気にしておくといいかもしれない。


アウトからインへ。意外に長いカーブ。インキープは難しい。



ローリングスタートでスタート。アクセルは踏んでいるかな？

スタートしたら左へ寄り、1コ目の右カーブの準備。アウトから少しずつインへ入り、さらにインへ入るためにアクセルを緩める。グリップを失わないようにしていく。


スピード維持を考えすぎると…ふくらみすぎてミス！

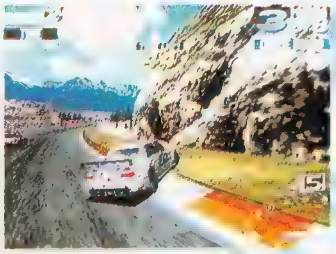
ふくらまないようにするために、少し強引に切り込んでスピードを殺してもいい。早めにアウトへ出て、2コ目の右カーブの準備。





高いスピードを維持してアウト＝ミドル＝アウトで走り抜ける。

2コ目はよりきつくなる。そのため、より強引に切り込んでいくが、切りすぎるといきなりインへ入っているので、それに注意しつつ高いスピードを維持して、アウト＝ミドル＝アウトと抜けていく。



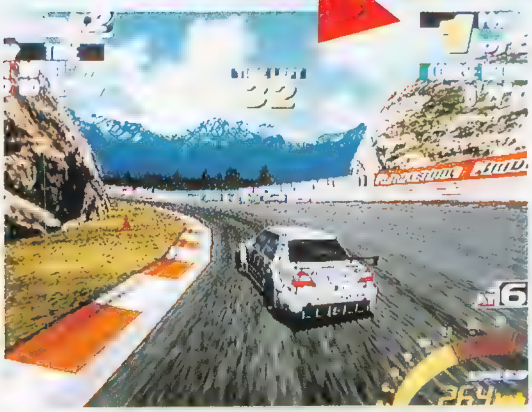
ちょっとでも切り込みすぎるといきなりインへ！要注意！

アウトまでふくらんだら次は逆S字コーナー。

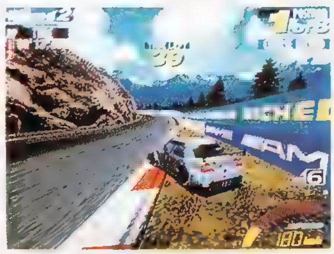
この逆S字コーナーで注意するのは、2つ目の左の進入。1つ目をしっかりアウトから入り、ミドルへ抜ける。そこから一気に左へ向きを変え、……



アウトからインへ。インのダートに入りがち。すぐ切り返して左へ。切りすぎに注意したい。



2つ目の左のインへ入っていく。このとき、切りすぎるとスピードが落ちてしまうので、できるだけ抑えながらミドル＝イン＝アウトと抜けていく。あまり切らないのも危険。写真のようになるので。



切らなすぎるのも問題。また、ライン悪いと…こうなる。

逆S字コーナーを抜けたら軽い左、右を直線的に走る。

ここではその先のカーブの進入を考え、左へ寄っていく。



できるだけ直線的に走り、加速をさせるところだ。

ストレートに走り、どんどん加速してきたら右カーブへ。

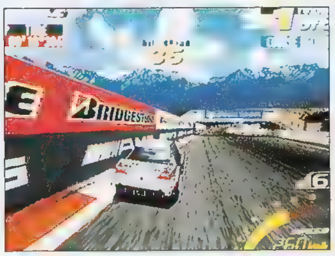
すでにストレートからこの進入までに左に寄りきれているので、そこから一気に右へ切り込んでいき、進入をしていく。アウト＝イン＝ミドルのラインでだ。

なぜミドルなのかというと、ここの立ち上がり、少しグリップがしにくい。そこでふくらみすぎるのを嫌うためだ。そのため、ミドルへ抜ける。でもそのラインも加速重視を考え、ミドルに出たあと早くからハンドルを戻していき、加速させる。



アウトからインへ！早めにカウンターをあてて立て直していく。

早くからハンドルを戻していくと、これがまた丁度いいようにアウトへふくらんでいってくれるのだ。これが早すぎると写真にあるように外側の壁にぶつかりにいってしまうのだ。



立ち直すのが遅れるとグリップしないままアウトへ！

アウトまでふくらんだら、そのまま左寄りを走ってどんどん加速していく。

そして小さい右カーブへ。

小さく右へ曲がるカーブだが、ここを速く走り抜けようと考えると、ついインから行ってしまう。これはダメ！ここは少しでも高いスピードで走り抜けるため、ほんの少しだけ右へハンドルを切って進入していく。



アウトから早めに入っていくとスピードが落ちにくいぞ！

小さい右カーブを高いスピードで抜けたら即ハンドルを左へ戻し、ヘアピンの前の部分で、できるだけ左寄りのラインを取れるようにする。
この理由は、ヘアピンをできるだけ大きな弧で抜けるため。大きな弧で走り抜けるということは、減速の量も少なくて済むからだ。
そのために左寄りを走るのだが、直線ではなく、ほんの少し左へ切りながらの進入となる。
さてヘアピンだが、できるだけ大きな弧で曲がると書いたが、それはグリップ走行ではなく、ドリフト走行となる。できるだけアウトから、そして奥まで行って、そこでアクセルをパッと緩め、それと同時に一気にハンドルを右へ切り、マシンの向きを変える。するとマシンは横になりながらヘアピンのインへ入っていく。
ヘアピンを抜けたら少しずつ左へ寄っていき、軽く長い左カーブのインをキープしていく。どんどん加速をしていくところだ。
あまり気合を入れてインを突くとダートに入るので気をつけたい。
そして2周目へ。1コ目の右への進入のタイミングがけっこう難しいんだよね!



グゲ~とインに入っていったらだんだんヘアピンの出口が見えてくるので、これに合わせてハンドルを戻していき、抜けていけばいい。
要は切り込むタイミング。



できるだけアウトから「ガン」と1回アクセルを緩めてインへ。ドリフトさせて抜けていくぞ!



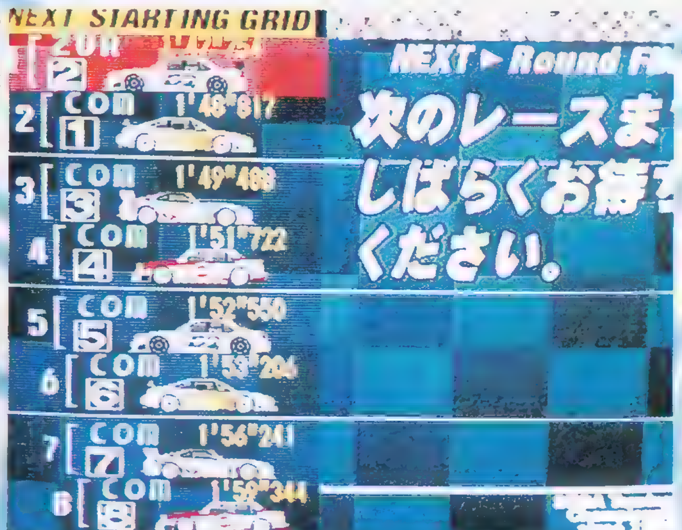
スピードにこだわると…奥に入りすぎてこうなる。
それが遅れればふくらむし、早ければインにぶつかる。
カウンターのあて方もかなり難しい。切り直しができればいいけど、それって安定しないのであまりオススメできない。いざっというときのリカバリーにはいいけどね。



ゴール地点までは緩い左カーブ。しっかりインを突いていきたい。

きついカーブの克服は勇気ある減速で!

速く走りたいあまり、つい減速をしなかったり、奥まで突っ込んでしまうことがある。
これを続けていてはいつまでたっても上達はしない。
やはり安全に走ることで少しずつ冒険をしていくほうがいい。コースも覚えるしね。
「勇気ある減速をしよう!」これがこのゲームでは重要。さて



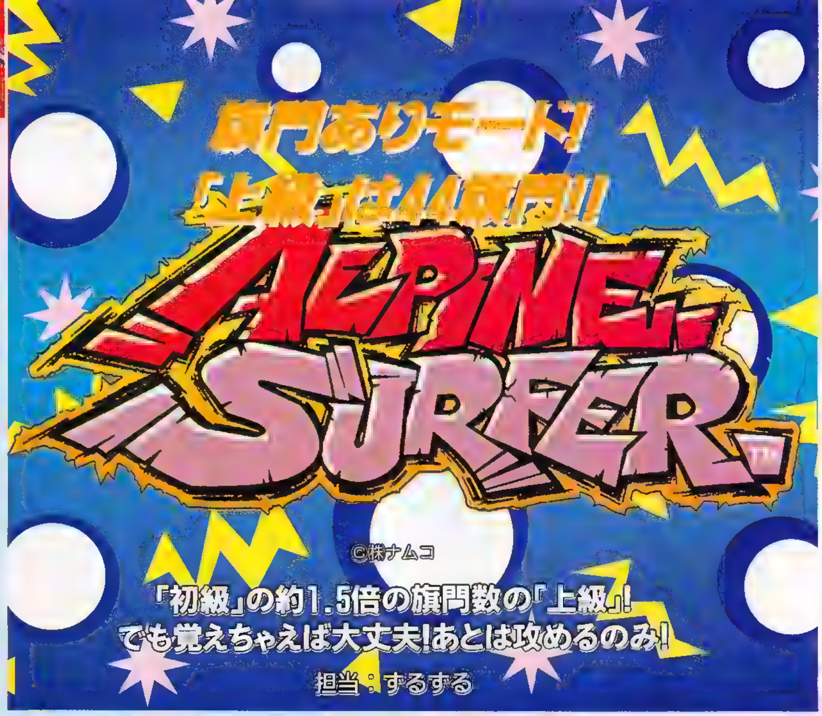
残るは最終戦!1分2秒台で走れば2分50秒が切れる。楽?



ゴール!遅い!1分ジャストは狙わないとね!

第1戦を46秒でクリアしたら、この第2戦は1分フラットを狙いたいところ。ちょっとつらいかもしれないけれど、目標にするにはちょうどいいぞ!





「初級」の約1.5倍の旗門数の「上級」！
でも覚えちゃえば大丈夫!あとは攻めるのみ！

担当：するする

きついところをしっかり覚えればOK！

さて今回のアルペンサーファーは、さらに難しい上級モードの旗門ありを滑る。

初級モードでは、30旗門あったものが、この上級モードでは約1・5倍の44旗門となる。

ということは…コースのカーブ分プラス44ターンをするということになる！少なくとも50回は右や左へとボードを振ることになるのだ！大丈夫かな?けっこうな運動量になるけど。

そんな心配はいらないよね。んじゃその44旗門をぜ～んぶ見ていくことにする。できれば動いている映像ならよかったんだけどね。

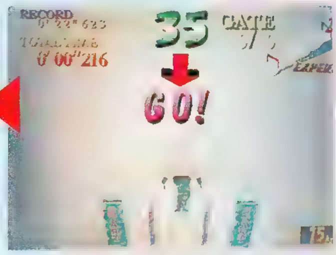
全体を通してみると、13旗門から15旗門の短い間隔、24旗門と25旗門辺近の切り返し、30旗門から32旗門の素早い切り返し、ジャンプで通過する41旗門の4ポイントをチェックしておく。ここさえ押さえちまえば…楽勝っス！



一番難しい上級モードの旗門ありに挑戦だ！

気合を入れて「上級」スタート！

スタートするわけだが、初級モードでも書いたが、何もすることなくただ待てばいい。さあ44旗門を、クリアだ！





①スタートしたらそのまま真っすぐ進み、1旗門目を通過。



②ジャンプ後、少し左へターンしてから右へ。2旗門目を通過。



③少し狭くなったところから下りつつ左へターン。3旗門目を通過。



④少し登る感じでふくらんだ左側に4旗門目。早めに左に入り、楽に！



⑤岩場の間を滑りながら5旗門の右側を通過。ちょっと狭いぞ！



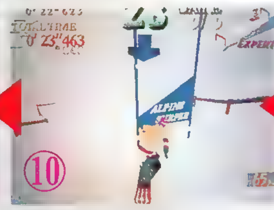
⑥すぐ6旗門目へ。少し右へターンしながらの通過となる。



⑦そのまま右へターンし、右寄りをキープしていくと7旗門目へ。



⑧⑨広場に出たら林の中を抜け、左へターンをして、8、9旗門を通過。



⑩9旗門を通過後、左を回りつつ10旗門へ。ちょっとつらいぞ！



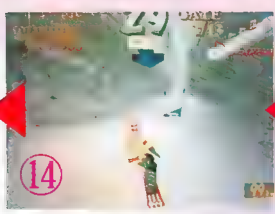
⑪右寄りを滑り、11旗門の右側へ。ジャンプするが左へは行かないこと。



⑫そのまま真っすぐ滑り、12旗門へ。この先がテクニカルポイントだ！



⑬13旗門をできるだけ右から、なおかつターンをしないようにして通過。



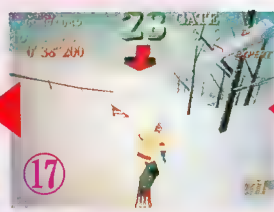
⑭すぐ14旗門へ。ターンをするとふくらんでしまうので、直線的に滑る。



⑮そして15旗門目へ。軽くエッジでキュッキュッとターンすれば楽だぞ！



⑯ジャンプをそのまま真っすぐ跳び、16旗門目へ。



⑰右側の林のギリギリ左を抜けつつ17旗門目を通過。



⑱18旗門を通過するのと同時にさらに右へターン。できるだけ右へ。



⑲そして19旗門目へ。右へ出ていれば上から入れるぞ！

何でもこい！いかなる難問も心配無用

必殺！バーリ・トゥード攻略



大きく左へターンをしていきながら20旗門目を通過。



ジャンプを右へ跳び、その先にある21旗門の右へ入れるようにする。



すぐ左へターンをして間の狭い22旗門目へ。



少し右へターンをして23旗門へ。ここでは右へターンせず、左へ出る。



左へ出ていくと次の24旗門へ入りやすくなる。できるだけ左から入る。



上から右ターンに入ればその次の25旗門のある右ターンができるぞ。



左ターンをしつつ下がっていくと26旗門目を楽に通過していく。



そのまま軽く左へターンしていき27旗門目を通過。



左寄りのジャンプを跳び、そのまま左寄りを滑り、28旗門の左へ。



そのまままっすぐ進むと29旗門目。通過後、左へターン。



少しふくらみつつ30旗門を右寄りで通過し、31旗門に入りやすくする。



右寄りから落ちていくと31旗門が楽になる。その先も楽に！



ストレートに並ぶため32旗門も楽に。32旗門を通過したら右ターン。



すぐ33旗門へ。ここは左ターンはせず、そのままコースなりに右へ。



少しずつふくらんでいき、34旗門の左側を通過していく。

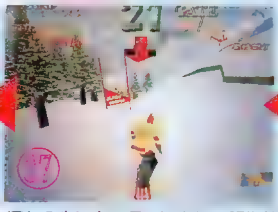




曲がり切ったらまっすぐ滑り、ジャンプ後、35旗門へ。右へ！



倒木に乗ると左へ行きすぎてしまう。それに気をつけ36旗門へ。



ほんの少し左へターンをして37旗門を通過していく。



すぐ38旗門通過。林を抜けるとジャンプへ。左へ跳ぶと危険！



右寄りに着地し、39旗門を上から入れるようにしたい。



40旗門はほとんど無視して通過。問題は次とその次の旗門の抜け方だ。

ここのジャンプ、非常に難しい。40旗門だけをクリアするなら右寄りへ跳べばいいが、着地後左へ行けなくなる。

ここはジャンプ台の右端から少し左向きで進みジャンプをすればいい。慣れだ！





着地と同時に42旗門を通過。ジャンプでの合わせができないとダメ！



コースなりに左ターン後、少しふくらんでおき、43旗門目へ。



すぐ左へラインを移し、44旗門の左へ出られるようにする。





大ジャンプを成功させてゴールへ！見事、パーフェクト！

パーフェクトを狙うのに必要なのはコースの暗記と細かいエッジコントロールと反射神経。まあ運動能力は人によって差があるので、多少時間がかかる人もいるかも知れないけど、このゲームは努力が実力になっていくのでまだパーフェクトが出せない人もくじけずに頑張ってほしい。

目指せ全キャラクリア!!

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうのきせき

ジャンルセレクトの細かな分類と、4月～6月のマップを公開。

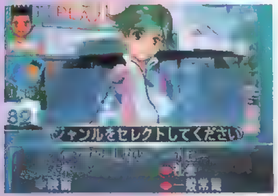
担当：DS1

得意なジャンルで勝負!!

キャラクターとの仲がある程度進展していると、ジャンルセレクトのアイテムの有無に関係なく、ジャンルセレクトできるようになる。

森永めぐみ、江崎久美子、佐久間絵美は出会って3回か4回目。不二家桃子、鐘紡サキ、東鳩真由美は最初からジャンルセレクトできる。この場合のジャンルセレクトは、常に同じ5種類から選択することになるのだ。

シャルロッテだけは、アイテムを使用しない限りジャンルセレクトにはならない。



キャラクターによって選べるジャンルは異なる。

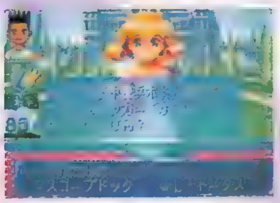
あらかじめジャンルセレクトできる状態でジャンルセレクトアイテムを持っている場合は、さらに細分化されたジャンル指定ができる。スポーツなどは広範囲に問題が設定されているので、連続ジャンルセレクトが有効と言えるだろう。

[illegible]

虹色町のルートの多さ、分岐の複雑さに悩まされているプレイヤーも多いことと思う。分岐の多さが、少なからずキャラクターとの出会いを妨げることもあるからだ。

特にシャルロッテは最初と最後、4月と9月には一切登場せず、一回目の分岐点で左に行かなければ会うことすらできない。目的のキャラクターに出会うためには、ルートの把握が必要である。

スペースの都合上2回に分けてのマップ掲載になってしまったが、次号のマップと合わせて攻略の参考にしてもらいたい。


シャルロッテは比較的高難度のキャラだ。

さて、ルート選択に関してはマップとキャラ別の攻略を見てもらうとして、マップ上に点在する場所イベントについても少々説明しておこう。

出現する場所イベントは全部で8種類。学校・図書館・遊園地・公園・中華街・ゲームセンター・プール・水族館である。

これらの場所には一定のキャラクターしか登場しないため、好感度アップに利用できる。なるべく前半で好感度を高めておけば、イベントの進展を早めることが可能なのだ(これについては後述)。そうすることで、目押し失敗やファンブルした時保険となり後半余裕を持って進められる。

目的のキャラクターが登場しなければ結局意味がなくなってしまうが、余裕があるなら立ち寄って損はない。


問題を間違えてばかりだと、受け取る好感度のハートは減少するぞ。

デートスポットに導くことが

場所	キャラクター
学校	森永めぐみ、不二家桃子、東鳩真由美
図書館	森永めぐみ、東鳩真由美
遊園地	佐久間絵美、鐘紡サキ
公園	森永めぐみ、鐘紡サキ、江崎久美子
中華街	東鳩真由美、鐘紡サキ
ゲームセンター	佐久間絵美、東鳩真由美、不二家桃子
プール	佐久間絵美、江崎久美子
水族館	不二家桃子

[illegible]

ストーリーが進んでいくと、全キャラ必ずデートイベントが発生する。この時に適切な

キャラ別ジャンルセレクト一覧

森永めぐみ
①ジャンルセレしない ③社会 ①映画
②文系 ④一般常識 ②芸能・音楽

不二家桃子
①ジャンルセレしない ③ホビー ①マンガ
②芸能・音楽 ④雑学 ②アニメ

江崎久美子
①ジャンルセレしない ③映画 ①社会
②スポーツ ④ホビー ②一般常識

鐘紡サキ
①ジャンルセレしない ③特撮 ①スポーツ
②アニメ ④ホビー ②自動車・バイク

佐久間絵美
①ジャンルセレしない ③ホビー ①芸能・音楽
②雑学 ④自動車・バイク ②ゲーム

東鳩真由美
①ジャンルセレしない ③理系 ①マンガ
②英語 ④文系 ②アニメ

シャルロッテ
ジャンルセレクトなし

ジャンル分類表

文系	①国語②文学③全般
理系	①算数②理科③生物④全般
英語	①英語②English③全般
社会	①日本史②政治経済③世界史④小学社会・地理①全般
一般常識	①一般常識
雑学	①全般
映画	①邦画②洋画③全般
アニメ	①懐かしのアニメ②最近のアニメ③ロボットアニメ④全般
マンガ	①往年の名作②人気作家のマンガ③最近のマンガ④全般
ゲーム	①アーケード②家庭用③カプコン④その他のゲーム①全般
ホビー	①模型②釣り③ギャンブル④兵器
特撮	①SFX②ヒーロー物③全般
芸能・音楽	①アイドル②タレント③邦楽④最近のTV&CM①昔のTV&CM②全般
自動車・バイク	①自動車②バイク③モータースポーツ④全般
スポーツ	①野球②サッカー③プロレス④オヤジスポーツ①その他のスポーツ②全般

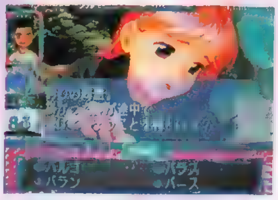
できれば、受け取る好感度は大幅にアップする。
　失敗しても通常の好感度アップにはなるが、できればここで好感度を稼いでおきたい。なぜなら、デートイベント発生後の好感度が低いと、本来は一回で済むデートを複数回行わねばならず、後半のストーリー展開が遅れてしまうことがあるからだ。
　デートイベントはぜひとも成功させたい。

森永めぐみ	遊園地
不二家桃子	映画
江崎久美子	プラネタリウム
東鳩真由美	図書館
鐘紡サキ	古都・中華街ほか
佐久間絵美	海水浴・カラオケ
シャルロッテ	———

森永めぐみ

最多出現ルート
C→G→K→P→U……29

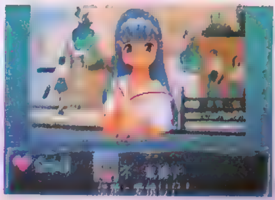
　基本的には右にずっと進んで行ってもかまわない。右ルートでは計27回出現するので、2、3回素通りしてもストーリーを最後まで進めることができる。分岐点の先に森永めぐみのマスが見えているため、普通にプレイしていれば自然とこの右ルートになるだろう。
　それでも、より安全に行きたいと言うのなら、6月以降の分岐を左に進むルートがある。このルートならば29回と、2回多く出現する計算になる。
　ちなみに森永めぐみは、ストーリーをすべて消化してもクリスタルは受け取れず、それ以降森永めぐみのマスに止まってもマネージャーが出てくるだけである。


公園での告白まで進めば大丈夫。

不二家桃子

最多出現ルート
A→E→I→N→S……25

　最初の分岐で左に進み、次の5月の分岐で右に進めば最多出現ルートとなる。
　4月の一番最初の学校は、必ず不二家桃子が登場するので立ち寄ること。不二家桃子は学校での出現確率が高く、かなり頻繁に出会うことになるキャラだ。
　ルート選択の幅も広く、ほとんどのルートでストーリーを最後まで進められる。好感度の上昇も他キャラより大きいので、このゲーム中最も楽なキャラと言っても過言ではない。


不二家桃子は好感度がすぐに上がっていく。

江崎久美子

最多出現ルート
A→D→H→M→S……24

　森永めぐみとは逆に、ずっと左に進むルートが江崎久美子のルートである。この左ルートがそのまま最多出現ルートになっている。
　ずっと左と言っても、8月途中にある分岐点では右に進む。すぐ合流するので左でも問題はないが、右に進むことで出現数が一回多くなる。


8月途中の分岐で右へ。

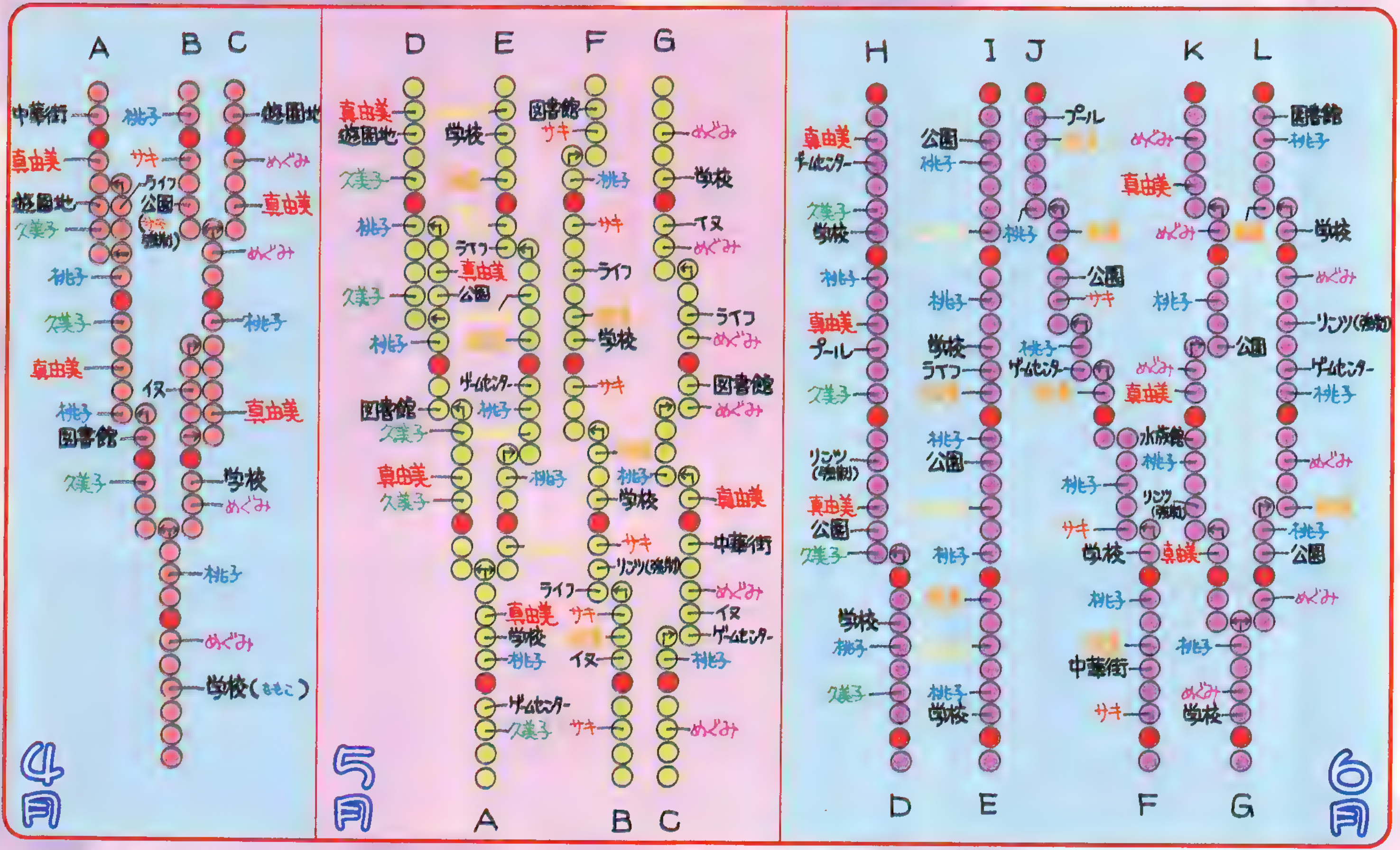
鐘紡サキ

最多出現ルート
B→F→J→O→T……21

　ストーリー前半で発生する4択は、「水泳を習う」を選ぶこと。それ以外だとストーリーは進展しないぞ。
　4月の最初の分岐で右、次に左と進めば、あとは道なりに進めばいい。このルートはライフ回復が数多く取れるため、前半面をかなり楽に進められる。
　マップ上に表示されているイヌのマスに止まり、アンパン、骨の順にあげるとライフ回復できるので覚えておこう。


このルートはライフ回復が楽。

　1コインクリアを目指すのならオススメのルートだ。





とっかえだまスピードアップ計画

対戦 とっかえだま

荷物の整理も済みやっとメモだまのプレゼントを発送できます(注・実はこれから。でもこの号が出るころには届くハズです)。遅れてすまねっス。

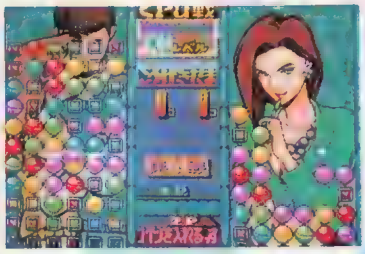
担当：Dr.Ace

今回のポイント その1

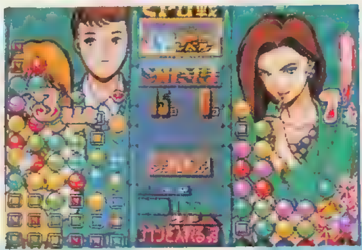
前回は連鎖の流れというのを一応紹介したので、今回はそれにつながる、起爆装置ほかに焦点を絞って攻略していこう。

前回も言ったように、連鎖は上から流れるようにしなければならない。それは下から崩していくと組んでおいたものが崩れてしまうからだ。

下から発動させると大抵は写真①②のように崩れてしまうので、写真のようにならないためにも上から起爆させることにしよう。

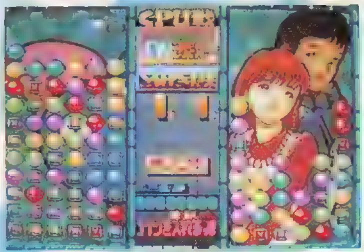


写真①

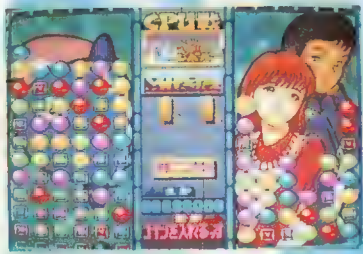


写真②

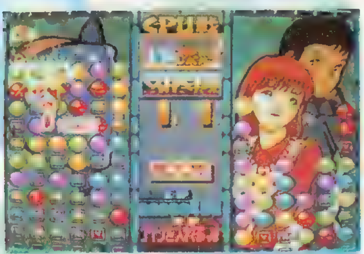
そして上から組むにしてもいろいろと組みかたはあると思うが、まず、起爆装置というからには同色のおおだま3つを用意しないといけないわけだ。これを最も高いところに3つ用意しておいていつでも発動できるようにしておくのだが、とりあえず使いやすい2種類の起爆装置の組みかたを紹介しよう。



写真③



写真④

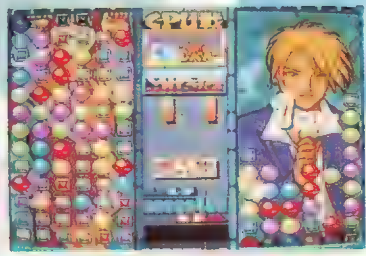


写真⑤

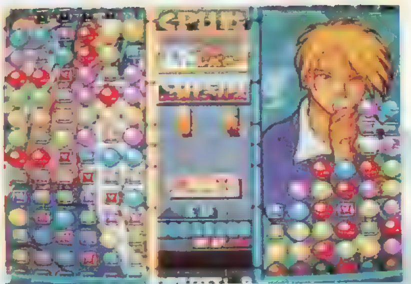
1つ目は、用意しておけば1手（正しくは2手）で発動させることのできるお手軽な方法だ。まずは高台に写真③のように組んでみる。これなら下のたまを抜くだけで連鎖が発動する。実際はたまを抜くためにどこかで今もっているたまを捨てなければならないので結局は2手かかってしまう。しかし、非常に単純な構造をしているので、わかりやすく、組み立てやすく、実用性に富んでいる。

が、弱点がないわけでもなく上までもういっぱいになってしまって今もっているたまを捨てられない、などという状況では発動できなくなってしまう。起爆装置は最も高いところに作るのが基本なので、それより低いところがないことなどそうそうないが、もし捨てることができないような状況などに陥ってしまったりしたら、応用が利かないのでそのときは別のルートを編み出そう。

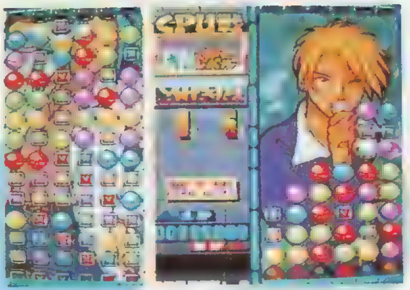
写真⑤のように別の形もいろいろ作ろうと思えば作れる



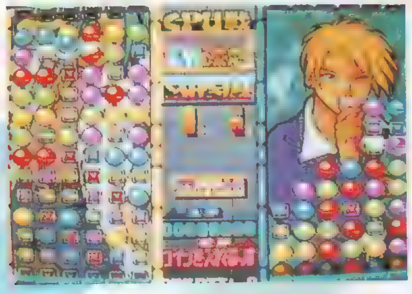
写真⑥



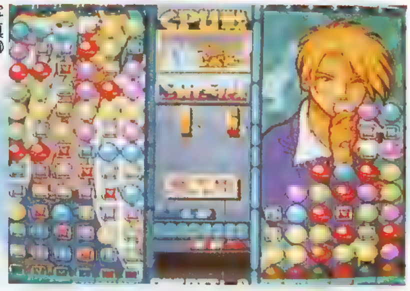
写真⑦



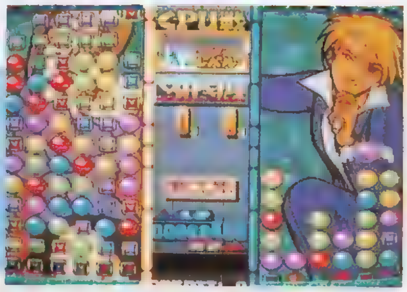
写真⑧



写真⑨



写真⑩



写真⑪

ので自分の連鎖の形にあった形のものを作って使っていこう。

2つ目は手数は1手多くなるが、やっぱりいつでも使えるし比較的応用も利くので、結局は一番使うと思われる組みかただ。要は写真⑦のように起爆色とその次の色を逆に置いておけばいいわけで、先の起爆装置に比べて手数こそ1手多くなるが、スペース的にも汎用性の高さからしてもこちらのほうを多用することになるだろう。

写真⑪は前の⑥と同じく、こういったバリエーションもあり、といったお手本。その場に合ったものを組んで行こう。

ほかにもいろいろと起爆装置の形はあるだろうが、連鎖のことを考えるのなら秩序をもって無駄のないスペースで起爆装置を作っていこう。

ポイントその2

今回、もう1つのポイントというのはスピード。まずは基本概念を中心にやっていこう。

最初に必須項目として、スタートと同時の競り上げ。これは3分の2は埋まるように最初に競り上げてしまおう。自分の腕に合わせて多少の差をつけてもいいが、なんだかんだで結局このぐらいが一番いいはずだ。

レバーが斜めに入ったとか最初のうちは多いと思うが、何ごとも慣れは必要。早いうちから8方向レバーで頑張っておこう。理想は松モードでボスクラスのCPUが見せるスピードだ（まず無理）。

そして「入れ替えの妙」。これがこのゲームの最終目標であり、当然もっとも難しく思えるところでもある。つまりは手数をより少なく入れ替えを完了させるためのテクニックだ。

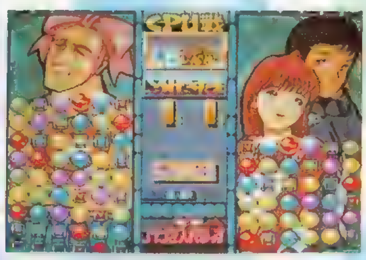
普通は連鎖を作っていく順に上から組んでいけばいいが（確かにこれでも連鎖は作っていけるが）これではスピードに決定的に問題が生じてくる。つまり遅いのだ。

そこで、画面を見つめてどの色がどの辺にどのくらいかたまっているか、というのをまず判断しよう。その判断によりなされた頭の中の完成形をフィールドで組み立てていくのだ。ジグソーパズルを作るにあたって、どこにどれをはめればいいかといった感覚に近いものだろう。例えば連続写真⑬⑭⑮⑯⑰⑱のようにやってみれば手数も少なくなってスピードアップを図れる。

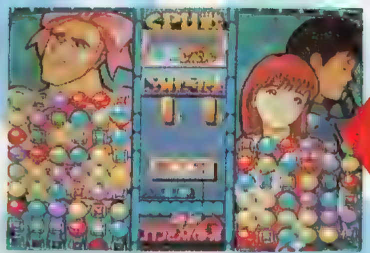
多分、このゲーム中でもっとも奥の深い部分であるため極め尽くせることはないだろうが、だからこそこれを極めてみようという気になってみたいものだ。



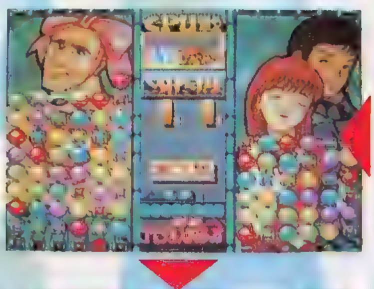
写真⑫



写真⑬



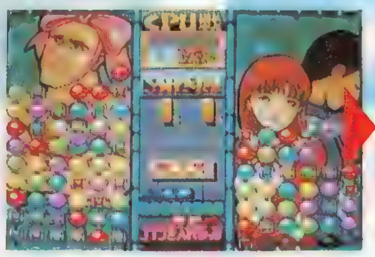
写真⑭



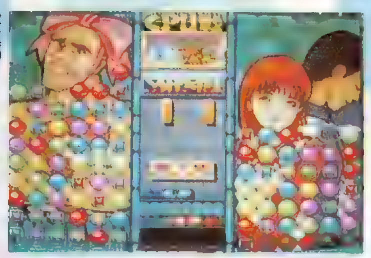
写真⑮



写真⑯



写真⑰



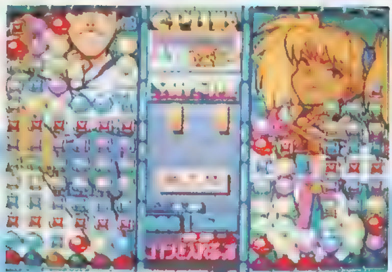
写真⑱

稼ぎその1

まだセオリーが確立しているわけではないが、稼ぎを考えるならバニラがよいだろうと噂されている。

ゲーマーモードであるところの松モードを選ぶのは当然のことだが、バニラが敵として登場してくれないと困るのでバニラ以外のキャラを選ぼう。相手に攻撃を返してきてもらいたいことも考えて弱いキャラがいいが、これも確証はない。しかし今のところはあやめが良さそうだ。

できれば1人目で登場してくれると助かるが、実はあまり期待はできない。



思い通りに…く〜〜〜!曲がらねぇ!!

AQUA JET

アクアジェット

スタンダードコースに流れるサウンド…私、好きっスよ!でもこれバックにやるの恥ずかしいっス!

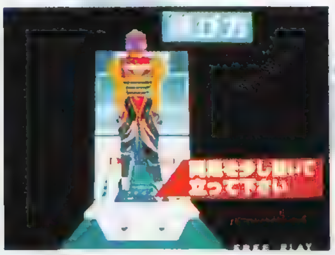
担当：するする



意外に曲がるのが難しい!

思いどおりに曲がってくれないのが第一印象だという人、けっこういるのではないだろうか。一応ハンドルは付いているものの、実際にコントロールするときはライディング部分を左右に倒すことで行う。どうにもその体重移動ってやつが難しいんだよね。ま〜ずこの作業に慣れないことにはコースを走り切ることはできない。まずはやり込みからだ。







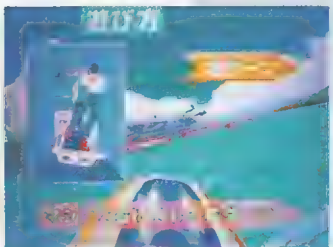
まずは操作を覚えねば!

ある程度プレイを重ねていくと身体全体を上手に使って体重移動ができるようになってくる。そこからがこのゲームの本番だ!

曲がれるようになったら次に覚えるのがその曲がり具合の調整だ。どのぐらい倒していくとどのぐらい曲がるのかを覚えていく。

上手になってくるとどの位置に足を置くと切り返しやすいかとか、倒しやすいかといったものも習得できる。そこまでくればあとは速く走ることを考えればいい。







と、簡単に上達していく様(さま)を書いたけど、そううまくいかないのが人生。あわてずにゆっくり、じっくりやってコツをつかんでいきたい。

今回はまず、2つあるコースがどんなものなのかを把握することから始めたい。

スタンダードコース

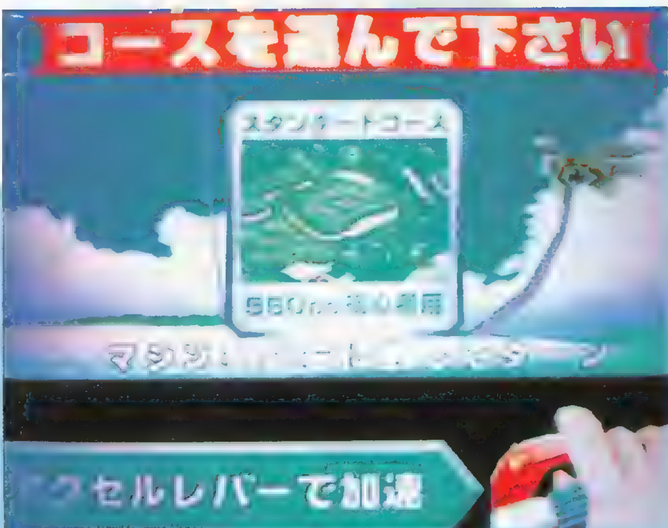
まずはスタンダードのコースから見ていこう。

コースは、海岸線を走るシーンと、陸地内を走るシーンの2つから成っている。そこを1周するのが基本となる。

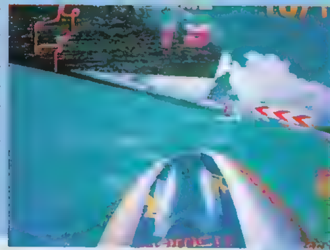
スタンダードコースの展開は、スタートしてからコース半分は海岸線を中心に走るコースとなっていて、コース幅も比較的広く走りやすくなっている。

中盤から後半は、内陸部に入り、幾分コース幅が狭くなったところを走り、再び海岸線へ戻ってくることになる。





スタンダードといってもあなどれない。クリアには気合がいる!


前半は海岸線を走る。しっかりアウトからインを走れるように。

コースの途中にはいろいろなイベントがある。


この先に270度ターンするところへ。インに入りすぎるな！

たとえばジャンプ。ただジャンプすればいいものもあれば、3つのジャンプを合計で何m跳んだかを競うものとか、滝を跳び落ちたりするのだ。






右に曲がると…ジャンプコンテストへ！中央部を走れれば…。

1周するだけだと思うと楽そうなのだが、これが意外に難しい。コントロールの難しさもあるのだが、車のようなグリップ走行ができないというのが一番のネック。それに慣れないと上位にはいけない。


「うりゃ～っ！」と1コ目のジャンプ！続けて2、3コ目へ！

エキスパートコース

エキスパートコースは、スタンダードコースの途中から分かれてさらに内陸部を走り、再びスタンダードのコースに戻るというコース。そのため、スタンダードをしっかりやっておけば6割は攻略を完了したといっていい。

残る4割さえなんとかしてしまえば…と考えると楽そうだが、その4割、これがまたコース幅が狭くてミスなく走るのが難しいったらありゃしない！


この滝を跳んだら右へ！コースが狭くなるぞ！

さてどこからエキスパートのコースになるかというと、滝をドーンと落っこちるところがあるのだが、その先から右へ進むのがエキスパートのコースとなる。ここからいきなりコース幅が狭く、視界も狭くなり、難しいコースとなっていく。


着水から潜って出てきたところ。いざエキスパートのコースへ！


コースの上には木がかぶさっている。その狭さに耐えられる？

ジャングル地帯を走り抜けると再び海岸線へ出るのだが、しばらくはエキスパート専用のコースを走る。

スタンダードコースとの合流地点の手前にジャンプがあるのだが、このジャンプの先が狭くなっているため、跳ぶときは左方向へ抜けていくことを忘れないようにしたい。

その先で合流し、ゴールへ！

さて、準備はいいかな？


これが問題のジャンプ。左へ跳ばないと…。



スタンダードの途中からさらに内陸部へコースが入っている。



コーナーワークがカギ！中級コースを走る！

WaveRunner

ウェーブランナー

ジャンプとコーナーをどうつないでいくかがポイントとなる！しっかり波をつかんで走りたい！

担当：ずるずる





根性でインへ！

さて今回はより、コーナーがきびしくなる中級コースを走ることにする。

このコースで注意することは、コーナーへの進入をできるだけ早い時期に行い、インから離れないようにすること。

何せ下が水モノですから…。グリップしないんだよね！

スタート直前からすでにアクセル（レバー）を引き、全開状態にしておく。GOサインでスタート。スタート直後、オートで右へ少し曲がるぞ！



アクセルを引き切っていないとスタートで遅れるので注意。

そこから真っすぐ進み、左に見える砂浜をギリギリに通過しつつ左へ。あまりハンドルは切らないようにし（減速させないようにするため）、1コ目のジャンプへ！



少しずつ左へ。でも砂浜の上にはのらないようにしよう。

真っすぐジャンプを跳んでその先の2コ目のジャンプへ。

さらに加速させるつもりで真っすぐジャンプ台へ。ここのジャンプ、あまり右でも左でもダメ。ヤシの木が3本見える方向に進む、ジャンプすると、その先が楽になるぞ！



十分に加速をさせてジャンプ台へ！120m以上跳びたい！



2コ目のジャンプ台へ。右側の3本のヤシの木を目印に！

その方向に跳ぶと、その先にある洞窟へ真っすぐ、それもその次にあるカーブのアウト側にセットできるのだ！



思いきり150m以上跳んでいく－なんと下の陸地は走れる。

着水したらそのまま右寄りを走り、加速！そして洞窟の中へ。

その途中の小さいジャンプ台では、しっかり直進状態にしておくこと。



小ジャンプをしながら1コ目の洞窟へ。右寄りを走る。

洞窟を抜け出たところから左へ曲がる。ここの左はかなりきついので、しっかりアウトから思いきりハンドルを切り込み、早く船首が左を向くようにしていく。波の上を弾ねながらの作業になるので、しっかりハンドルを握ること。絶対にふくらむな！

何でもこい！いかなる難問も心配無用

必殺！バーリ・トゥード攻略



アウトからインへ！ここでの失敗は許されないぞ、絶対に！

必死にふくらみを抑え込めれば、その先は真っすぐ進むだけで洞窟に入れる。

この洞窟内は、最初は右へ、その後左へと軽く曲がっている。中は暗いが、両側の壁がわからないほどではないので、早めにハンドルを少し切ることでしっかりインをキープしていく。

前半の右は楽にクリア！



左コーナーをしっかりクリアしたら2コ目の洞窟へ。

後半の左は、ややきつくなり、そして長くなるので、急な操作は禁物！ここは少しだけ切り込むことで対応。

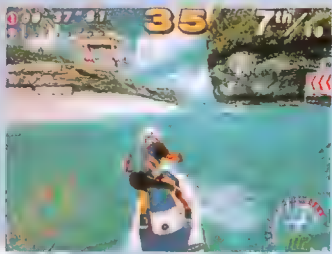
だがその切り込むタイミングが重要。遅れないように！

遅れると前を走るライバルにぶち当たるぞ！



洞窟の後半は左へ曲がっている。早めに切り込まないと危険！

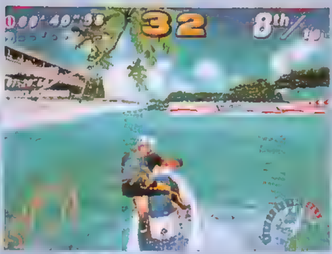
洞窟を抜けたらそのまま真っすぐ走り、次の左カーブの準備へ。この左、奥のほうがきついので、アウトから進入



ここの左、あまり早く切り始めると逆に危ないので注意。

し、コーナー出口、次のジャンプ台を左側で跳べるようにしたい。そのままジャンプへ。

ジャンプの後は左だ！



ふくらまないように気をつけて3コ目のジャンプ台へ！

着水したら少しずつ左へ曲がっていく。だがその切り込む量は少なめでいい。少しずつ船首を左へ向け、その先の右のインが見えるのを待つ。

見えたらハンドルを戻し、その右のインへ！



早めに切り始め、S字の1コ目の左コーナーのインへ！

早めにハンドルを右へ切り、インの桟橋の弧に合わせるようにして右へ曲がっていく。

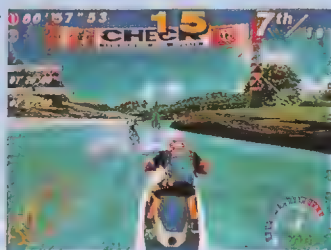
どこのコーナーも同じなのだが、常に早くハンドルを切り込むことで船の向きを変え、針路を確保するため安定させるようにする。



すぐ切り返して右へ。それほどきつくないけどそこが難しい。

S字を抜けたら狭いコースへ進入。左、右と軽くコースがうねっているが、そのうねりにラインは合わせず、そこを真っすぐ走り抜けていく。

チェックポイントを過ぎたところで次の左の準備へ。



少しうねっているが、ここは真っすぐ走る。加速するところ！

早めにハンドルを切り込み、しっかりインをキープしながら左コーナーを抜ける。アウト＝イン＝インで！



早めにアウトからインへ。インのまま抜けていくぞ！

次の右はきつい！できるだけアウトから進入し、大きなライン弧を作りながら抜ける。

早く切り込まないこと！



アウトから少し遅めのタイミングで右へ切り込むといい。

しっかりアウトから、そして少し遅れめのタイミングで切り込むと、ふくらみすぎることなくなんと次の左のインに付くことができる。

右へ曲がり切ったところにはもう次の左の進入が始まるので、即、左へ切り込んでいく。



アウトまでふくらむが、そこで左へ切ると…バッチリOK！

イン＝イン＝アウトで抜けたらしばらくは直進。

その先にあるきつい左コーナーに近づいたら、早めに切り込み、船を横にしていく。



うねった先の左。早めに切り込んで絶対にインをキープ！

インを滑りつつ抜けたら、（アウト＝イン＝インで）次のきつい右の準備へ。

この右コーナー、確かにきついのだが、そのきつさは長くないので、適度に切り込んだらすぐ切り返すことをする。

かなりアウト寄りから進入し、短時間で向きを変えるぞ。



きつめだが、短時間で向きを変えることで次の左の準備を完了。

向きが変わるのが、ちょうどその右カーブのクリッピングポイントになるような感じがグッド。すると目前に最後の左コーナーが見える。

慣れるまではここがミスの大半を占めていると思う。

どうしてもふくらんでしまい、せっかく上げた順位を落としてしまう。そんなのが連続して起きるんだよね。

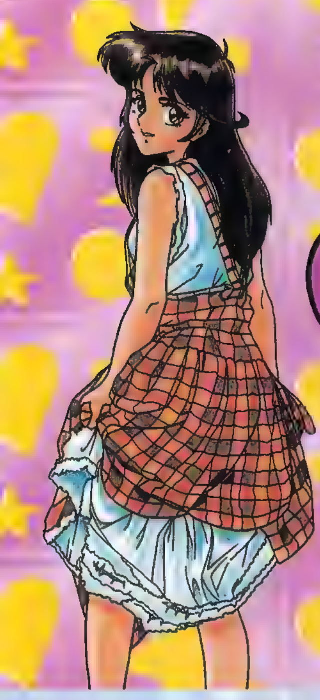
ここはアウトから、そしてかなり早めに切り込むことでそれを抑え込んでほしい。

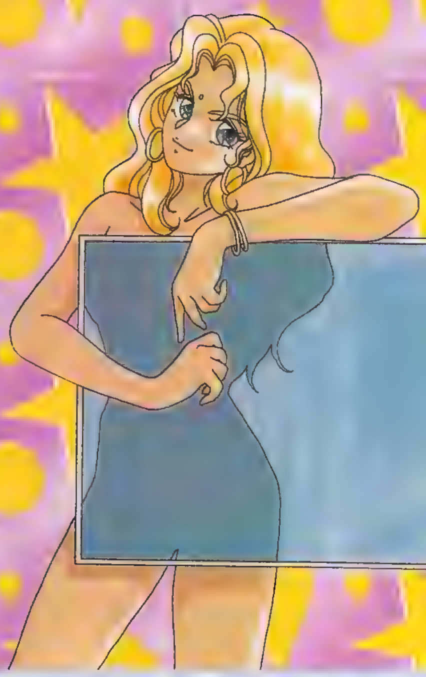


キュッと左へ曲がればゴール地点へ。もう1周じゃあ！

最後の左コーナーは、早めに切り込めばあとは大丈夫。

1周を1分18秒以内で走ってトータルで2分35秒以内を目指すってのが目標だぞ。





100%を狙わなければクリアは難しくない

GALS PANIC 4遊 vs for you

さて、いよいよ今回はギャルズパニック４遊の攻略だ。各ポイントを始め、ご褒美グラフィックなどのイラストも満載。「シルエット・ストーリィズ」と併せて楽しむといいカンジ。

担当：M.D.S.- ジョッキー★笹岡

今回は、まず普通にゲームを進めていく上で、ポイントとなるカコミかたから見ていこう。

このゲームでは、ギャルのシルエットの部分を囲んだパーセンテージを80％以上にすればクリアというのは、前回にも伝えたとおりだ。

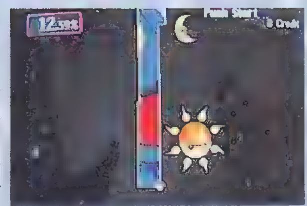
そこで、普通に80％以上囲んでクリアしていく方法＋100％を狙う方法を併せて説明していこう。

1・初め

初めに、ルーレットを止めて始める陣地を決めたら、そこから、縦画面のステージは縦に、横画面のステージなら横に、長方形に陣地を伸ばしていこう。

大体画面の全体が見渡せるぐらい広がったら、初めの段階は終了。

2・ボスとザコを分ける



まずは長細い長方形を作っていこう。

ここまで来たら、少し様子を見て、ボスが画面の端に行くのを待つ。

そして、ボスとザコができるだけ分かれたところで、ボスとザコの間を区切ってしまおう。

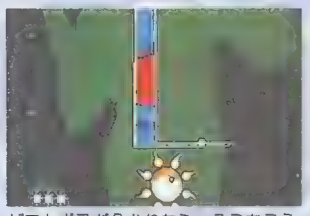
さらに、反対側の画面も区切って、ボスが完全に画面の端のほうに閉じこめられれば、この段階は成功だ。ザコが１匹ぐらいなら、入っていてもOKだ。

3・ボスをシルエットのないほうに追い詰める

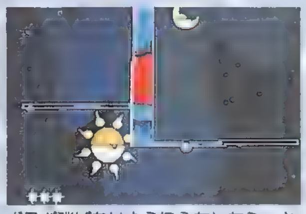
100％クリアを狙う場合には、ここでボスを画面のなかの、シルエットのない部分に閉じこめておく必要がある。

具体的に誘導するには、ボスがシルエットのあるほうに行かないように、どんどん線を引いて追い詰めていく。シルエットのないほうにボスが行ったら、すかさず両方からフタをして終了だ。

フタをしたあとは、さらにボスをシルエットのない場所へと追い詰めていく。ここからは小さく線を引いて、細かく陣地を広げていく作業も必要だ。



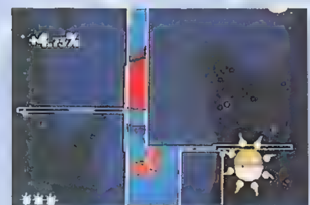
ザコとボスが分かれたら、そこをこうして区切る。



ボスが逃げないようにふたしたら、さらに追い詰めていく。



細かく線を引いておいてから…、



こんなカンジで追い詰める。

4・画面端を枠線どりする

さて、ボスをある程度追い詰めたら（100％の場合には、シルエットの部分から追い出したら）、いよいよ最終段階。

画面の端を、細かく枠線を付けるように引っ張っていって、ラストの一囲みに備える。少しずつ、少しずつ囲んでいくこと。



追い詰めたら、画面端を取り囲んでいく。

5・トドメ

最後は、ボスが攻撃してないスキを見計らって、トドメのひと囲みをして終了。

シルエットの部分がこの中に入ってなければ、これで100％クリアも楽勝だ。

問題は、時間の問題のみ。時間がないときは、妥協だ。



最後にトドメを刺せば、100％クリア成功だ。



ボス対策でズバリいくぞ

このゲームでは、全部で3体のボスがいる。

それぞれのボスは、独自の攻撃方法をもっているが、基本的には、どのボスも同じ対応、『**ボスの攻撃中には線は引かない**』方法で良い。

線を引くチャンスとしては、ボスが攻撃し終わったときの一瞬のスキに引くのと、ボスの移動中にスキを見て引くかのどちらかになる。

あとは、各ボスごとに1つずつある、特殊な攻撃に注意するだけだ。

その各ボスの特殊な攻撃について、解説していこう。

●ぴか=さまんさ
(ザコ名称：むむーん)

このボスは、普段は大した攻撃をしてこないし、動きも比較的読みやすいので、楽なボス。

特殊攻撃は、目玉からレーザーを出して攻撃してくるモノ。この攻撃は、プレイヤーの引いた地形を破壊して来るので、この時は自機はちょっと避難しておくこと。

破壊された地形は、素早く修復する。早く修復しないと、ボスがそこから出ていってしまうぞ。


このボスのレーザーは地形を破壊する。



壊されたら、すぐさま修復してやろう。

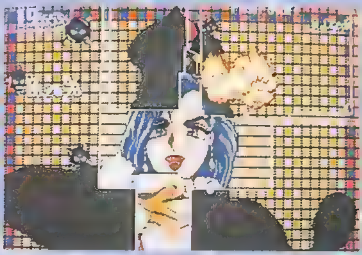
●でむか=たっかー
(ザコ名称：ぐるとーげ)

このボスは、3体の中で一番強いのではと思われるボス。

このボスは動きが速く、体が長いので、スキが少なく囲みにくい。ボスの曲がり方もまちまちで動きが読みにくいので注意。

特殊攻撃は、炎の魂になって突進してくるモノ。これまた地形を破壊するので、自機でうまくヤツの動きを誘導して、なるべく地形を破壊されないようにしたい。また、このときの炎に当たると、線上にいても死んでしまうので、速く逃げながら誘導しよう。

しかし、このボスはたまに有無を言わさず、地形を破壊して出ていってしまう場合がある。これは仕方がない。こうならないよう、早めにこのボスを倒してしまうのがいいだろう。


体当たり。自機に当たると死ぬ。逃げつつ、ボスを誘導して逃げないようにしてやろう。

●どっき=じょーもん
(ザコ名称：どぐーん)

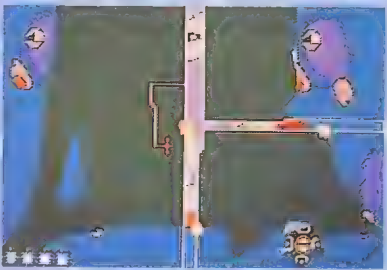
コイツは、地形を破壊する攻撃はないが、地形に火の玉を出して這わせてくる攻撃が特殊攻撃だ。

この攻撃の火の玉は、当たると線を引いているときでなくても死んでしまうので注意しよう。これが来たら、いったん逃げてから、殺せるように待ちかまえておいて、素早く囲んでしまえるようにしたい。

これさえできれば、そんなに怖いボスじゃないぞ。



このボスはスパークを飛ばしてくる。当たると即死。


近づいてきたら、待ってて囲んで倒そう。

最後の手段のボム攻撃

さて、もう1つ忘れちゃいけない、このゲームのポイントが、ボムだ。

ボムは、うまく使えば有効な攻撃手段になるが、下手に使うとかえって不利な状況になりかねない危険な武器だ。

●使い方

使う場所は、最後のほうで、ボスを追い詰めたはいいが、ザコが入っていてなかなか囲めないような状況で、もう時間がない！というような場合に使う。

ボムは、レベル1ではあまり役に立たないが、レベル3のエネミースローと、レベル4のエネミーストップが使える。

基本的にこの2つを使って、ボスの動きを一瞬止めて、その間に囲んでしまうのが有効なのだ。

いざというときは非常に使えるテクニック。

ただし、このときに一気に囲んでしまわないと、このあとが大変だ。

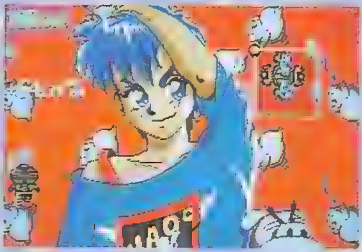
下手にザコを倒してしまうと、次にザコは、ボスのいる場所から出てくるので、ボスのいる場所がザコであふれかえってしまうのだ。

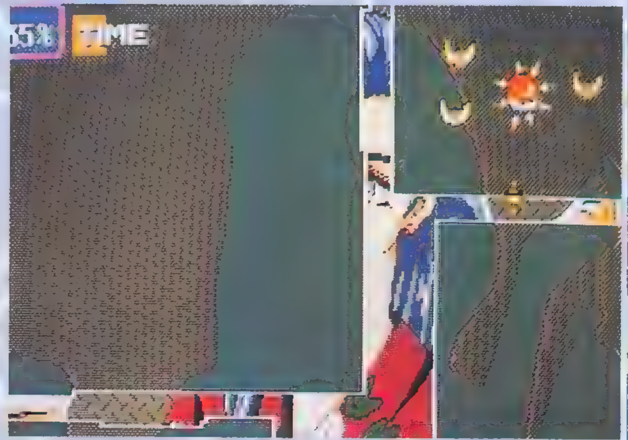
こうなると手が付けられないので、こうならないように、ボムを使ったら速攻で囲んでトドメを刺してしまうようにしよう。

このあとは各キャラワンポイントだ。



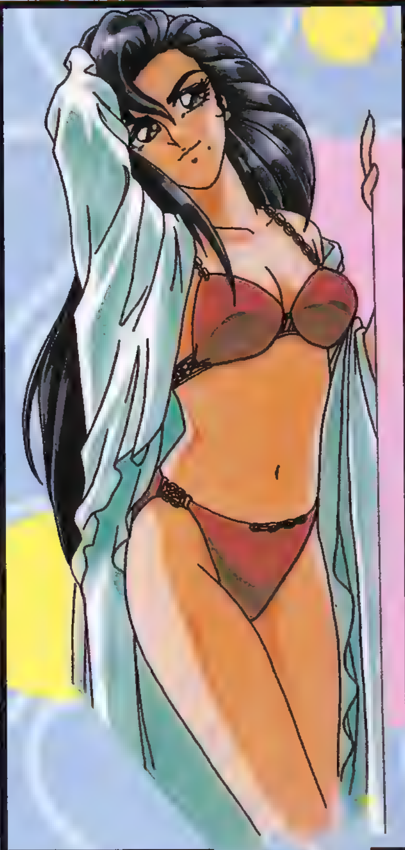
ボムはレベル4のエネミーストップがオススメだ。


ボスを止めて、一気に囲んでしまうとGOODだ。



トドメを刺しそこねると、ザコがボスの周りに復活してくる！ヒドイ。









高飛驒 レイ

●プロフィール

24歳　167cm　51kg
B:87　W:58　H:88

成金のお嬢様。
世界の中心は自分と思っているカワイイ奴。
社会に出るのがイヤで大学を卒業しようとしない。

各キャラクターごとに用意されている面は、各キャラごとに3画面ある。

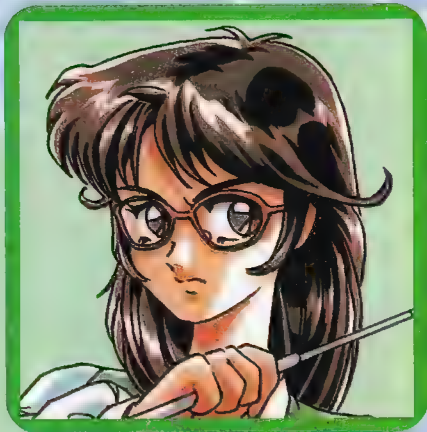
この3つは、初めにどの面が出てくるか?などは決まっていなく、ランダムに3面のうちの1面が出てくるのだ。

この高飛驒レイの場合は、横長の面がちょっとムズかしい感じだ。この面は、端のほうにはスキマがなく、100を狙うなら、画面左上のスキマか、画面中央上のほうのスキマで狙っていくしかないので、ちょっと難度が高い。

盆踊り面は、画面左上、女王様面は、画面左右の上のスキマを狙っていくといい。







椎名 紗織

●プロフィール

22歳　160cm　49kg
B:84　W:57　H:86

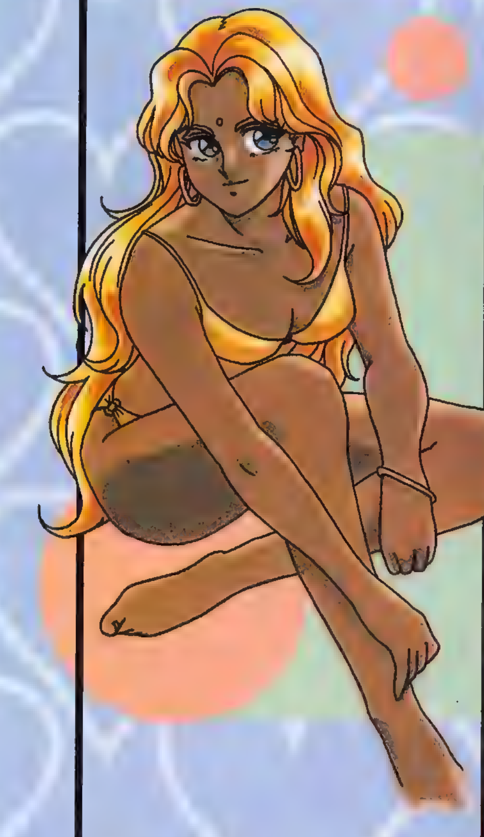
運動苦手な文系タイプ。
気はやさしく、おとなしいが、おっちょこちょいでドジな面もある。
異性に対しては思い込むと一途。
何事にも前向きな教育実習生。

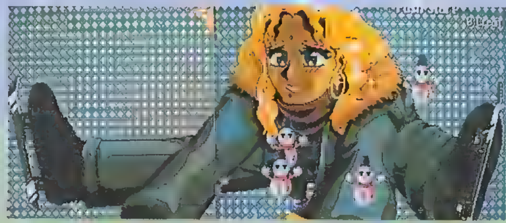
基本的に、どのキャラクターも、100%クリアをした場合のご褒美グラフィックは1つずつしかない。

なので、各キャラ3面あるうちの、どれか1面だけ100%を取れれば、ご褒美は見ることができるから、残りは80%以上で妥協していくといいぞ。

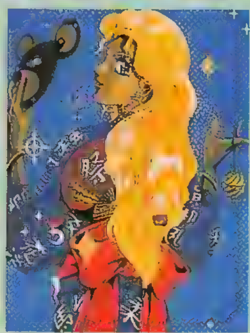
この椎名紗織の面は、これまた横長のスキーの面がムズい。狙えるのは右上か右下なのだが、右下で狙う場合は、スキーの板が邪魔なので注意。

他の面は、盆踊り面は右下で、座っている面は左右の上で簡単だ。

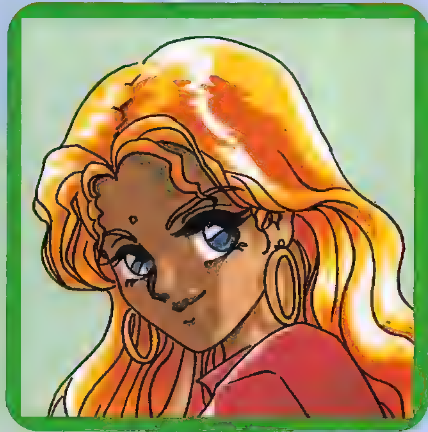








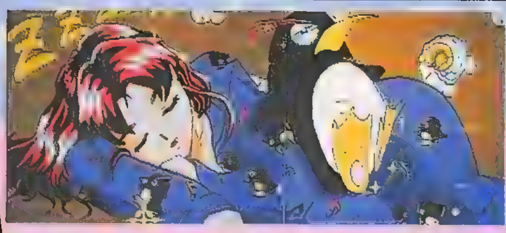
この、ちょっと変なアジャン名倉の面は、1つだけとてもムズかしい面がある。ムズかしい面は、縦長の面の、盆踊り面じゃないほうの面だ。
この面は、左下のわずかなスキマで決めるのが一番いいポイントだろう。一応右上でも狙えそうなのだが、ボスを追い詰めるのがキビシイ。時間切れになっては仕方がないので、ムリだと思ったら、100%はあきらめよう。
ほかの面は、盆踊り面は画面右のほう、右上か右下のどちらかで狙い、スケート面は、右上左下、どちらでも楽勝だ。



アジャン 名倉

●プロフィール
21歳　174cm　55kg
B:92　W:60　H:90
まじめだけど、どこか変。
カタコト日本語をしゃべる。
頭を悩ませるが、どこかにくめないタイプ









今回紹介するのは、この田島りとまで。残りの3人については、次号にて紹介していこう。
さて、この田島りとの面は、比較的カンタンな面ばかりなので、全面100%を狙っていってもいいぞ。
まず、横長の寝ている面は、画面の右上が一番狙いやすい。もしそれがダメでも、左上でも一応狙っていくことができるので安心だ。
次に盆踊りの面。この面は、狙える場所が限られていて、左上しかないが、スペースは広いから楽だ。カメラの面は左下に追い詰めれば勝ちだ。



田島 いと

●プロフィール
16歳　162cm　43kg
B:79　W:52　H:83
プロレス好きの高校生。
ちょっと?ぬけてる元気娘。
何事にもこだわらず、考えないイカす娘。





みんなもっとグレイを使ってあげて!

プリクラ
プリンセスクララ大作戦

今回は4面の攻略。この4面は、オプションがリッチになっていれば、ジュエルを稼ぐ必要はない。固定ショットで楽勝。1UPも出るし、ここでラス面に備えるのだ。

担当：M.S.D.- ジョッキー★笹岡

オプションはちゃんとリッチになっているか?

さて、前回までの攻略をちゃんと実行しているキミは、オプションのピュアエッグが、ちゃんと最終形態のリッチになっていることだろう。

オプションがリッチになっていれば、この面ではもう、やっきになってジュエルを集めていく必要もなくなる。

あとは固定ショットを撃ちまくっていくことで、さほど苦戦せずに4面クリアをすることができる。



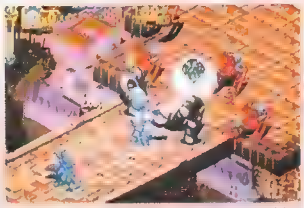
リッチになっていれば、ショット撃ちまくりでいけるぞ。

また、最終面に備えて、この面でショットを使いまくって動物をたくさん取っていき、ボムの量をマックス状態にしておけば、最終面対策も万全という寸法だ。

なので、この面にはなるべく（というより絶対に）オプションがリッチの状態で来たい。

もしオプションをリッチにするのに失敗してしまうと、この4面での苦戦は免れないだろう。ジュエル25個をこの面で集めるのは、結構大変だ。

具体的に3面クリアまでにオプションをリッチにする方法は、前回までの攻略記事参照のこと。3面は、タイムが意外と足りないので、ジュエルを集めつつも、急いでボスまで行くのがポイントだ。



3面はジュエルを狙いつつも、タイムを気にしていこう。

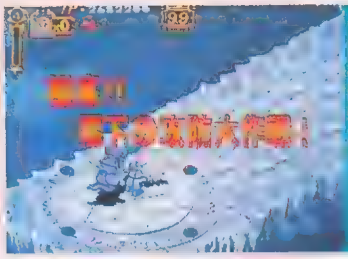
リッチになっていない場合は、一応この面でもジュエルを狙っていくポイントはいくつかある。リッチになれなかった場合のフォローとして、これらの場所でもジュエルを集めていくポイントも同時に載せていくので、参考にしながらやろう。

しかし、基本的にはオプションがリッチになっていることを前提にしていくので、そこはご了承いただきたい。

この面はホントにショットを使っていかないとキビシイぞ。

では、4面の最初から見ていくとしよう。

STAGE4 極寒!陛下の攻防大作戦



前述のように、オプションがリッチなら、基本的には固定ショットで楽にクリアできるので、ゆっくり行こう。

初め砲台と変身アイテムがあるところ

開幕の広い地形の場所は、中央のほうに砲台がたくさんいて、左のほうにいくと変身アイテムがある。

ここの砲台は、アタック攻撃しようとするとヒョコッと逃げる、嫌な砲台なのだが、1匹だけ逃げない奴がいる。

この逃げない奴をアタック攻撃で叩いて、連鎖を狙おう。

逃げない奴は、右のほうにいる。コイツを、真っ直ぐ右上向きに叩くと、ここからある程度連鎖するぞ。

ここを連鎖すれば、ジュエルも出て、なおかつ、嫌な逃げ砲台も一掃できて一石二鳥なので、ぜひやろう。

しかし、このときに出たジュエルを取りにいってしまうと、左のほうにある変身アイテムが取れなくなってしまう。

でも、別にここはなくても特に問題ないので、変身よりジュエルが欲しい場合は、この変身アイテムは無視しよう。

もし変身アイテムを取るなら、取ったあと一気にここは抜けて進んでしまおう。



ここの砲台をアタックでこう叩く。



嫌な逃げ砲台を、まとめて連鎖。一石二鳥。



左には変身アイテムがあるが…。取ったら一気に進もう。

分かれ道地点その1

ここは、道が左右に分かれている。

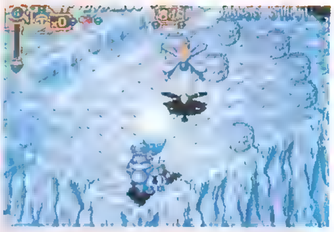
ここは右に行くと、先ほどの逃げ砲台がたくさんいる。

左に行くと、浮遊機雷と、左上のほうに回復アイテム(ケーキ大)がある。

ここはまず、右に行って、砲台で連鎖を狙おう。

狙いは、またもや逃げない砲台が1匹いるので、コイツを起爆点にしてやろう。

逃げない砲台は、右端にいる。コイツを、真上にいる浮遊機雷のほうに叩いてやると、連鎖が始まるぞ。


右のほう。この砲台を真上に叩いて機雷に当てる。


うまくいくと結構連鎖する。

最大につながって、最高2万点ジュエルまで出るが、ここで注意。

この2万点を取りにいってしまうと、左のケーキが取れなくなってしまう。ここで体力を回復したいときは、ジュエルは取らないで、画面をスクロールさせないようにしながら、今度は左の道に行って、ケーキを取りに行こう。


ケーキが欲しいときは、ジュエルは取らずに戻って左に行く。


大ケーキは体力満タンに回復するぞ。満タン時に取ればボーナス点！ぜひ取りたい。

分かれ道地点 その2

ここの分かれ道は、右のほうは、高速で突っ込んでくるザコが何匹か出てくるだけ。

左のほうは、浮遊機雷とアイテムボックスがあり、このアイテムボックスの中には、何と1UPアイテムが入っているのだ。

ここは迷わず、左の道に行って1UPアイテムを取りに行こう。


ここは迷わず左に行って1UPを取る。たまに出ないときあり。

この面で出てくる、浮遊機雷のザコは、ショットの攻撃が通じないので、必然的にアタック攻撃で叩くことになるのだが、このとき、アタックする場合には、奴に体当たりしないように注意しよう。

この浮遊機雷は、見た目よりもずっと当たり判定が大きいので、近くでアタックしてしまうと、アタックするときに奴に当たってしまう。

なので、奴を叩くときは、できるだけ遠くから叩くようにしよう。


コイツを叩くときは当たらないよう要注意。

あと、この面では、ピンク色のトゲの付いたザコも注意だ。

このトゲザコは、自機が近づくと反応して浮き上がり、自機に寄ってきながら弾を撃ってくる。

コイツはアタックだとカタい（3発）ので、反応させたら、固定ショットで逃げながら撃って倒そう。


このザコは、反応させてからいったん逃げて…。


固定ショットで倒そう。

ザコには、できるだけダメージをくらわないように進みたい。

後半 ザコのハチ&トゲトゲ地帯

後半は、ザコのハチが再び登場。今度はハチは、たくさん弾を撃ってくるので、固定ショットで、逃げながら撃って安全に倒したい。

特に狭い地形でこのハチが出てきたときは、落ち着いて安全な場所に避難し、ショットで倒そう。


ハチが出たら、斜めに逃げて撃とう。

後半の、道が狭まっているところは、トゲトゲのトラップがある。

このトラップ自体は、落ちついて動きを見て、タイミングを図って一気に通過していけば、それほど危険なトラップではない。しかし、これにハチのザコや、砲台の弾が混ざってくると危険になる。

ハチのザコは、前述のように、出たらさがって対応し、砲台は、なるべく遠くの死角から、ショットで安全に倒して行くようにしよう。これでほとんど大丈夫。

最後のトゲトゲ～ボス前ピンクザコ地帯

最後のトゲトゲの場所は、トゲトゲの向こうに、砲台×1とピンクのトゲザコ×4匹が待ちかまえている。うかつに一気に抜けていってしまうと、必ずくらってしまう危険な場所。

ここは、トゲトゲの一歩手前の安全地帯に止まって、ここから、砲台とピンクのザコを1匹倒してからいくと安全


砲台も斜めの死角からショットが安全だ。

だ。
まず、砲台を、右端（写真の場所）から、3WAYのはじっこの弾で倒そう。ギリギリ届く距離なので、パワーアップしてないとキビシイが、ここまで来ていれば、まず3WAYにはなっているハズなので、そこは問題ないだろう。


ここから3WAYで砲台を倒しておく。

ピンクのザコは、いったんトゲトゲのある場所まで出よう。ピンクのザコがこっちを向いたときに反応させてやると、ザコが反応してこっちに向かってくるので、そこをショットで倒そう。


ピンクのザコがこっちを向いたときに前に出て反応させる。


で、出てきたところをショットで倒そう。

砲台とザコ×1を倒したら、いよいよボス前に抜ける訳だが、ここはトゲトゲのタイミングを図りつつ、一気にボス前の場所に抜けていこう。


トゲトゲをタイミング良く抜けて、アイテムボックスを壊す。


ザコが迫ってきたら、前転で逃げて…。

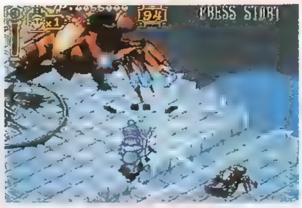

リフトに乗って逃げてしまおう。こうなればもう安全。

抜けたら、3匹が一斉に反応して自機に迫ってくる。
まず、左上のアイテムボックスを壊して5万点を取り、ピンクのザコが迫ってきたところを、一気に右に前転で逃げ、ボスに行くリフトに乗ってしまおう。
別に5万点を取っていく必要はないが、ピンクのザコを引きつける意味も含めて、取りながらパターンにしたほうが良い。5万点は大きいのでもったいないしね。
リフトに乗ってしまえば、ザコの弾が当たっても無敵なので大丈夫だ。戦略的撤退。

4面ボス「DEATH SCISSOR」



4面ボスは、カニの姿をしたボスで、子ガニを連れている。
このボスは、実は基本的に正面方向にしか攻撃を仕掛けてこない。
それをちゃんと考えて、安全な場所から攻撃すれば、いともカンタンに倒せてしまう、なさけないボスだ。
そんなわけで、このボスには半安地の場所がある。
その半安地とは、写真の場所。ボスステージの一番右端の、溝の2つ目のくぼみの、真ん中ちょい下あたりだ。


合わせる場所はココ。子ガニが目安。

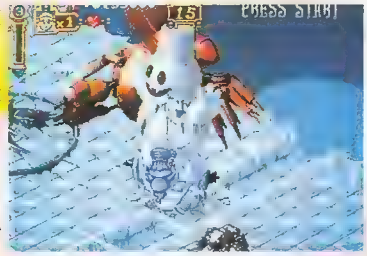
具体的な合わせかたとしては、右に待機している、子供のカニのいるラインのすぐ下に合わせる。
こうすると、子ガニが横移動してきて当たりそうになっても、ラインがちゃんと合っていれば、カニは横移動しかできないので、絶対に当たらない（笑）というわけだ。
ちなみに、子ガニはすぐ下にもう1匹来るのだが、これもちゃんと右の奴のすぐ下に合わせておけば、当たらないので安心して良い。
さて、この位置で、固定ショットを真上方向に撃っていれば、ほとんど安全地帯。ボスが弾などを出してきても、ほとんど大丈夫だ。


上下を子ガニが横移動してくるが、ラインが合っていれば当たらない。安心。

唯一気を付けなければならないのは、ボスが青い弾を出してきた時。
青い弾は、ごくたまーにこの安地に来るので、このときだけは、自機はちょっとだけ避けていくようにしよう。
また、ボスが2段目になると、雪だるまを落としてくる攻撃がある。


ボスの青い弾がこっちに来たときだけは避けないとダメ。

これは、自機を狙って落ちてくるので、一見危険に見えるが、実はこの攻撃、当たっても一定時間動けなくなるだけ（レバーを振ると振りほどける）なので、全然避ける必要はないのだった。
あとは、ゆっくりじっくり、ショットを撃っていって、ボスをかたづけよう。
自分のショットが当たらなくても、オプションのリッチの攻撃がちゃんと当たってくれるので、ショットパワーの心配はないぞ。


雪だるま攻撃は、当たってもダメージにならないので無視してもOKだ。

次回予告 いよいよ最終面突入

次回はいよいよ最終面。クリア重視なら、やはりリッチが最高だ。ショットにモノをいわせて、バリバリ進もう。
とりあえず今回までの攻略を読みなおして、ラス面まで行けるようになってほしい。

ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ

魅惑の美人マネージャー八千草彩の素顔に迫る!

担当：M.D.S-ジョッキー☆笹岡



●プロフィール　身長：165センチ　スリーサイズ：B・86　W・60　H・88
誕生日：10月22日　天秤座　出身地：鹿児島県　趣味：珍しい腕時計を集めること
家族構成：父、母、妹　血液型：A型　声の出演：伊藤美紀

彼女の役割はヴィス・キスのまとめ役（まだ若いのに…）でマネージャーである。

基本的に何でもこなせる万能タイプだが、おっちょこちょいで、詰めが甘いところが多少あるようだ。

彼女は本当にユニットのことを大事に思っている。今回のコンサートも皆にとってプラスになると思ったこそなのだ（決していじめているわけではない！）。

現在は都内のマンションで一人暮らし。しかし仕事柄、部屋を空けていることが多いので大好きなペット等は飼わないようにしている（アマガエルが好きらしく実家では飼っているようだ。ちょっと変わった所もある?）。

5人目の対戦者はマネージャーだった

今回は、「ヴィス・キス」の4人を倒したあとに登場する、美人マネージャー「八千草彩」特集だ。マネージャーに会うには、実はある条件をクリアしないと会うことすらできないぞ。

さて、そのマネージャーに会う条件とは…、

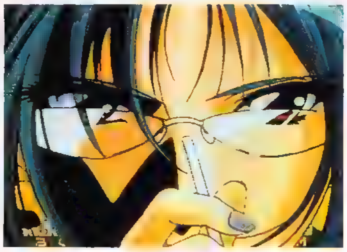
●1コインでヴィス・キスの4人に勝つ

●役満以上の役をあがる

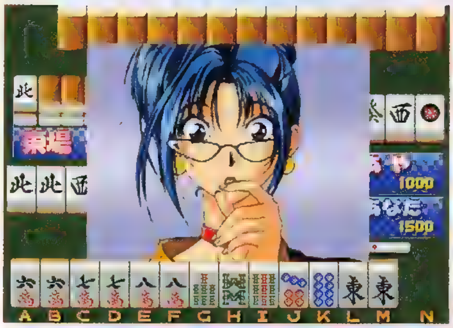
この2つ。この2つの条件のどちらか一つでも満たされれば、5人目として登場する。

マネージャーとの対戦は、他のキャラクターとの対戦と同じく、ちゃんとアニメーションしてリアクションを取ってくれる。単なるオマケキャラクターではなく、追加キャラクターとして出てくるので、いままで「何でマネージャーは脱がないんだ!」と怒りに身を奮わせていた人も、これで安心なのだ。

ここでは、マネージャーの対戦時のリアクションの一部と、イベントの一部を、ちょこっとだけ紹介しよう。



普段の対戦では、プレイヤーがアイテムを使ったときに登場して、アイテムを使ってくれるのが、マネージャーの八千草彩。



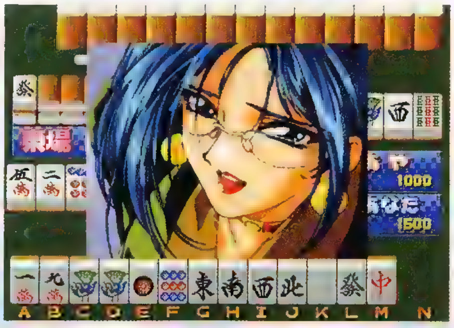
プレイヤーリーチの画面。驚きの表情が隠せない彩さん。



もうキミはこのマネージャーに会うことはできたか？ノーコンティニューか役満以上を出さないと会えないぞ。



一応今回で雀々しましょの紹介は終了。もっと見たい人は、私宛にハガキを。たくさん集まれば…。



編集部内でも人気の高い彩さん。まだ会ってない人はいますぐゲーセンへ行こう。

●以前の記事中「キャラクターデザイン・花屋敷ぼたん」となっていましたが、「キャラクター原案・花屋敷ぼたん、キャラクターデザイン・西岡忍（スタジオ2／X）〝スタジオハーフエックス〟」の誤りです。関係諸氏にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。





©TAITO CORP. 1996

17のミニゲームと3人の美少女がアナタを待つ!

担当：長崎奉行

第一回ドキドキ!!春風はロマンのかほり

ミッションネーム ドキドキ告白大作戦

手っ取り早くゲーム内容を解説いたしますと、17あるミニゲームをこなしながら、お目当ての女子の好感度を上げて行き、しかるのちにドキドキ告白大作戦を遂行するという、ドラマティカかつ波乱に満ちた愛と感動の一大巨編ゲームである。

フッ、でもゲーメストを買ってくるなりこのページを開いたイナセな君には、これ以上の説明はヤボってもんだな。早速ゲーム内容を説明していくぜ！カモッ！

タイトーの本気を見よ！

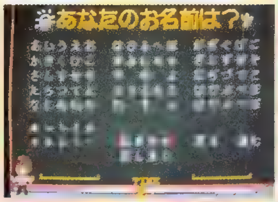
このゲームに登場する女の子は3人。まずゲームを開始すると、この3人の中からオキニの彼女を一人チョイスしてもらうことになる。

んで、選んだ彼女と春・夏・秋・冬、4つのシーズンを通して、ミニゲームをこなしながらイキなデートを楽しんでもらおうってな寸法だ。

ミニゲームを重ねることによって、女の子の君に対する好感度は上がっていく。すなわち、君の使命はミニゲームを好成績でバリバリこなしつつ、女の子とデートでヨロシクやっていくことである！

今回はゲーメストNo.185を記念して、写真にて『春』シーズンの再現を収録した。これを見つつ、己の中のカルマを高めてゲーセンに向かおう。





①まずは名前を入力！『おまかせ』もあるが、やはり自分の魂の名を入力するのが漢。『あああ』なんてそんざいな名前だと先生悲しいぞ。



②次に女の子を選ぼう。一度選ぶとゲームオーバーになるまで変更がきかないので、一生添い遂げるぐらいの覚悟で選ぼう。

とりあえず、今回は冬野霞女史を選んでみましょう。

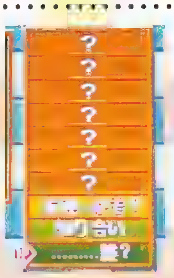


③シーズンの初めはデートコースを選ぶことから。女の子によって好み・苦手の場所があるから、女の子の性格に応じて選びましょう。



④マップ画面に配置されたミニゲーム（女の子と行く先で決定）をクリアしつつ、目的地（最初に選んだデートコース）を目指すのだ。

ミニゲームは好成績でクリアするほど良い結果が得られるぞ。



⑤一つのミニゲームが終わると、女の子の君に対する好感度が表示される。

ちなみに2P同時は、女の子の好感度の高いほうにすべてのイベントの優先権がある。負け犬は黙って指をくわえているしかないのだ！熱いぞ。



⑥途中、女の子とのおしゃべりタイム（昭和）もある。女の子の質問に答えて好感度を上げよう。



⑦女の子の性格を察した受け答えをするのがポイント。本能丸出しのダサい男は嫌われちゃうので注意。

察しと思いやりが日本人の身上だ。



⑧目的地の遊園地にとうちゃーく。ここで何を行うかというと…。



⑨そう！デートつったら写真撮影だよ写真撮影！…ん？



⑩一定時間内に彼女の写真を撮るのだ。君に与えられたフィルムは5枚。最後に撮った写真が審査対象となる。

彼女が最も輝く瞬間を狙ってシャッターを切ろう。

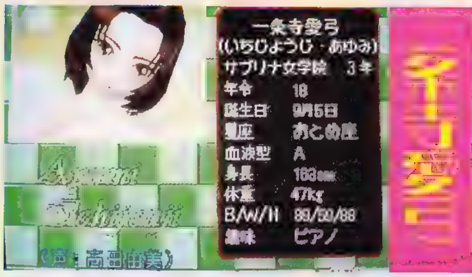


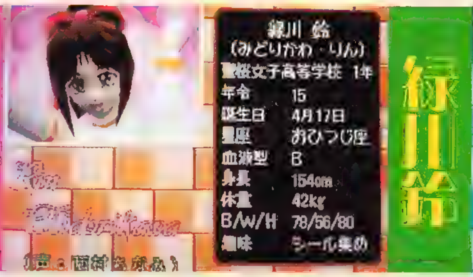
⑪これが今回の作品。作品は非常に細かく設定された審査ポイントにより評価される。

一瞬見せる表情、光源、角度、ズームの度合い、それらすべてが審査対象となるのだ。



⑫イカス写真を撮ると彼女も喜んでくれる。間違っても本能丸出しのダサイ写真は撮っちゃダメだぞ。



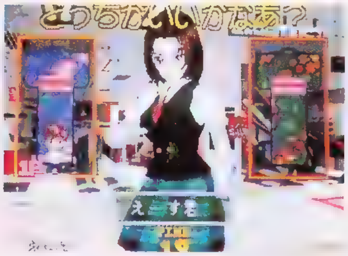




サブリナ女学園の３年生。
「今風」と言うと主体性のない流動的な物言いだが、とにかくイマドキの女の子な性格らしい。
わりと社交的ではっきりした物言いをする女の子。体格がいいのもウリの一つだ。

元気ハツラツ（昭和）な15歳。とにかくパワーが有り余っているらしく、その言動は常にエネルギッシュでちいとばかし暴走気味。テヘ。
おじさん連中には失われて久しい若い力がそこにはある。毎日の生活に疲れている君は彼女を選んで青春リターンズだ。

独特の感性でモノのとらえ方をする個性的な少女。その物腰と口数の少なさはファーストチ…ゲフンゴフン、いや何でもないス。
とりあえず彼女もポリゴンとは思えぬスタイルの良さなので、写真撮影が楽しみでおますなあ、ウヒヒ。



縁日に行く前には彼女のゆかたを選んであげよう。

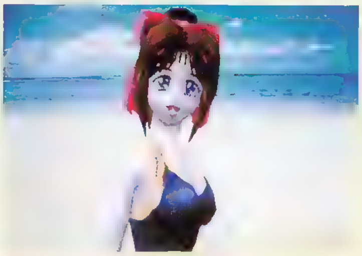


ちなみに、彼女らのリアクションもモーションキャプチャー。



ちなみにタイトーの方はストライプの水着を強く推してました。


ス…？スペースガンか？


健康的で先生満足だ。


夏と言えばお約束!!いい顔を撮ろう。



次回予告

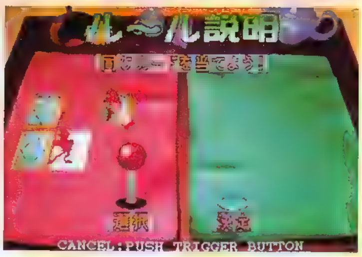
近くのゲーセンにマジカルデートが入荷するのを今か今かと鼻息荒く待っている落ち着きのないアナタに朗報よ。
次号ではミニゲームの徹底解析からお得なイベント情報まで、超マジカルな感じでグレード高いコーナーを展開する予定。
もちろん主役はこの一条寺あ・ゆ・み♥次回もアンケートの『面白かったコーナー』No.1は超・いただきねっ！

ミニゲームだって見逃せない！

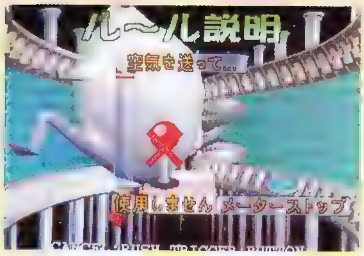
女の子も大事だが、やっぱりゲームのコアはミニゲームにありーってな訳で、このゲームのミニゲームは遊べるツブ揃い。
特にその中でもカエル格闘や神経衰弱はグレードが高い。タイトー往年の名作、『ゆうゆのクイズでGOGO』系統の、何かが違う珍妙で心温まる作品が揃ってるぞ。



熱いぞカエル格闘!! ちゃんと連続技もあるぞ。



瞬間的な記憶力がモノをいうのサ。



目押しでポンプを押して空気を送れ!! カエルものはタイトーの伝統だ。

ため撃ちもあるぞ！



全機体のフルパワーアップショット&ため撃ちを紹介だ。自機選びの参考にしてほしい。

担当：GED

次号が出る頃はそろそろ発売の時期。というわけで、今回は全機体のショット&ため撃ちを写真で見てみよう。

これらの写真は、すべて最強パワーアップ状態のもの。LかMのパワーアップパネルを4つ取るだけで最強状態になれるぞ。

雷電シリーズを通してやっているプレイヤーに注意してほしいのが「違う種類のパワーアップパネルを取ってもパワーアップする」という点。交互に取っていくとパワーアップしないような印象があるが、今回は交互に取ってもパワーアップする。いま持っているのがレーザーだからといって、次もレーザーを取り続ける必要はない。いま必要なのはどちらのパワーアップなのか、それだけが重要なのだ。

機体によってため撃ちの攻撃方法が違うのはもちろんのこと、ため時間にも差がある。通常ショット代わりに使っていけるものもあれば、きちんとためどころを押さえておかなければならないものもある。

「ため撃ちの最中はメインショットを撃つことができない」という点にも注意しなければならない。タイプ1のレーザーのように、自機の後方からショットを撃ち始めるものは、最初の一瞬は前方が無防備なので注意が必要だ。ただ、スレイブ（援護機）は、ため撃ちの最中も弾を撃つことができるので、これが付いている場合連射しておけば前方もフォローできる。

機体選びに迷っている人にオススメなのが、タイプ1の「エイジス」。平均的な機体性能を有し、メインショットが比較的強いため、プレイヤーを選ばない万人向けの機体だ。

TYPE1 エイジス



L ホーミングレーザー



通常のLと同じく後方から発射し始め、次第に発射口が前方になり、また後方に戻っていく。レーザーを連射してくれるのだが、通常ショットが撃てないのでパワー不足かも。



自機後方に発射された後、敵に向かって飛んでいくホーミングレーザー。前方はメインショットが広範囲をカバーしてくれるので心配なし。

M スプレッドミサイル



ミサイルを前方に連射する。この爆風も相手を巻き込むことができる。



前方に向かってわずかに広がりながら直進するミサイル。爆風にも攻撃力があり、周りの敵を巻き込んでダメージを与えることができる。

TYPE2 ビーストアロー



L スクリューレーザー



ため時間は長いが、破壊力はすさまじい。ただ、ため撃ちの最中はメインショットが撃てないため、敵が多い場所では危険。主にボス戦で使うことになるだろう。



自機の真正面にしか撃てないが、破壊力は最強。メインショットのワイドバルカンは弱めだが、これで一応広範囲をカバーすることができる。

M ホーミングミサイル

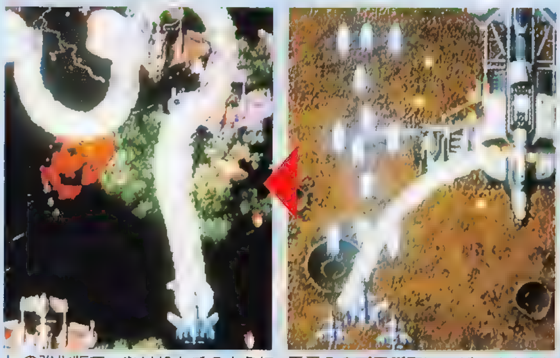


大量のホーミングミサイルを連射する。相変わらずスピードは遅いが、とにかく量が多い。



発射された後、周りの敵に向かって飛んでいくホーミングミサイル。ミサイル自体のスピードは遅め。ついでにいうと自機も遅め。

L プラズマビーム



Lの強化版で、やはりムチのようにしなって敵機を次々とロックする。攻撃力が低めなので、堅い敵に対しては、とぐろを巻かせるようにして効率良くダメージを与えよう。

雷電Ⅱのプラズマレーザーのように、敵を次々とロックしながら飛んでいく。メインショットの幅は狭いが、自機の速さがその弱点を補っている。

M 2ウェイミサイル



自機の両サイドから、前方に向かってミサイルの超連射。とにかく爽快。ザコにも強いし、堅い敵に重なっての一点集中も強力。

自機の両サイドから発射され、敵機に向かって飛んでいく。敵のX軸に合わせるように飛ぶという、ホーミング性も持ち合わせている。

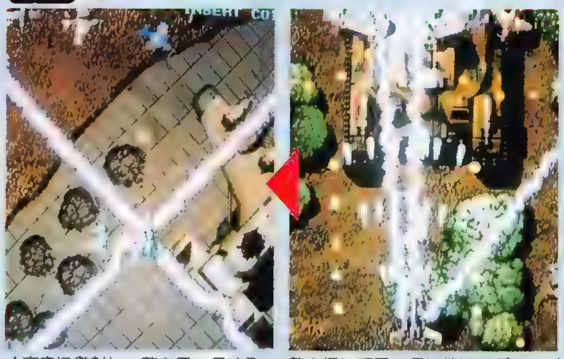
TYPE3 チェイサー



TYPE4 デバステイター



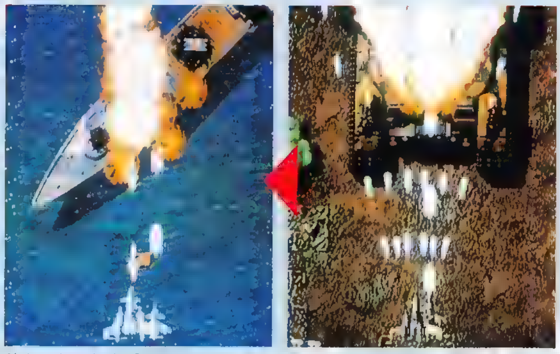
L サーチレーザー



4方向に発射し、敵をロックする。4本のレーザーで通常より長時間ロックし続けるので、けっこう強いのだが、派手すぎて見づらいという欠点もある。

敵を探してロックし続けてダメージを与える。3方向に発射し、一定時間で消える。

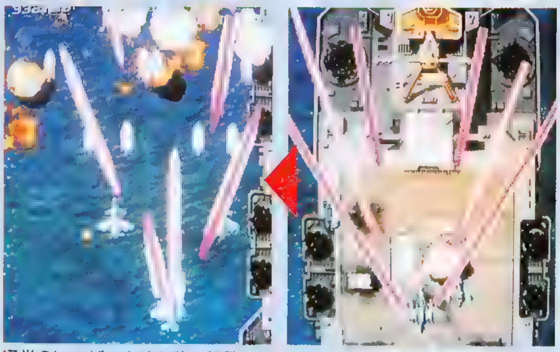
M ナパーム



前方に次々とナパームを発射し続ける。攻撃力はあるのだが、メインショットであるワイドショットが撃てないので、横方向からの敵に弱い。

真正面にミサイルを発射し、敵に当たったミサイルは前方に強力な火炎を発生させる。パワーアップすると3方向に火炎を吹く。

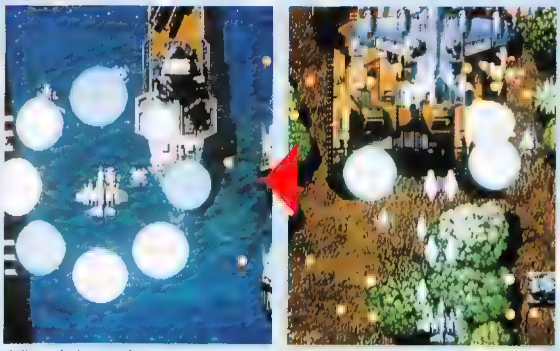
L ワイドレーザー



通常のレーザーよりも狭い範囲になってしまうが、バリバリ連射してくれるため時間がかなり短いのが利点。

両ななめ前方に対し、広範囲にレーザーを撃つ。正面にレーザーは撃たないが、そこはメインショットがしっかりカバーしてくれる。使いやすい武器だ。

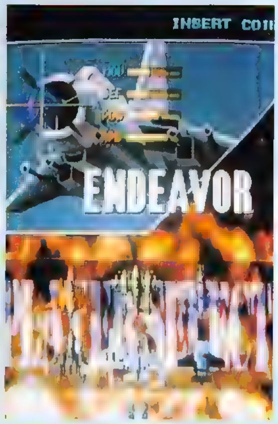
M デストラクトマイン



自機を中心に、全方位に機雷をばら撒く。発射してから爆発するまでが早いが攻撃力は低め。使いにくいのだが、なぜかマニア心をくすぐる魅力をもった謎の武器だ。

発射してから一定時間たつと爆発する空中機雷。この爆風は「敵弾を消す」ことができる特長をもつが、連射性能が悪いのであまり頼りきるのは危険。上級者向けの武器だ。

TYPE5 エンデバー



マクロスシリーズ最新作

MACROSS PLUS マクロスプラス

誘導ミサイルが乱れ飛ぶ!

担当：京城

人気OVAをゲーム化

今回が初紹介となるバンプレストの最新作「マクロスプラス」その魅力をあますところなくお伝えしたいと思う。

このゲームはオリジナルビデオアニメーションの「マクロスプラス」を原作に作られている。もちろん原作を知らなくても楽しめるが、アニメを見ておけばさらに楽しめることうけあいだ。

基本操作

操作方法は8方向レバーで自機の移動、ボタンはショットボタンとボンバーボタンの2つになっている。

またショットボタンは一定時間押しっぱなしにして放すと敵をある程度追尾してくれるホーミングミサイルを撃つことができる。

このホーミングミサイルの使い方が重要なポイントになりそうだ。



タイトル画面。マクロスがそびえ立つ。


デモの1シーン。渋すぎる！


1面中盤。まだ攻撃は激しくない。

自分好みの機体を選ぼう

このゲームでは3種類の機体から自機を選ぶことができる。それぞれの特徴を紹介してみよう。

●**VF-11**
鮮やかなオレンジ色の機体。スピードは3機の中で一番遅い。搭乗するパイロットは、原作にはいないこのゲームオリジナルの女性キャラ。現時点では名前などデータは不明。

●**VF-19**
真っ白い機体。スピードは標準速でショットも使いやすいバランスのとれた機体。搭乗するパイロットはイサム・ダイソン。

●**VF-21**
青い機体。スピードは最も速い。その半面ボンバーが使いづらい。パイロットはガルド・ゴア・ボーマン。

まとめ倒しで高得点

最初で説明したように、ため撃ちでホーミングミサイルを撃つことができる。このミサイルで敵をまとめて倒すと敵の得点とは別にボーナスを獲得することができる。

敵数	得点
1匹目	100
2匹目	200
3匹目	400
4匹目	800
5匹目	1000
6匹目	2000
7匹目	4000
8匹目	8000

※得点が入るのは敵を倒した時のみ



1面ボス出現直前。緊張の一瞬だ。

面クリア時のボーナスについて

各面クリア時にその面で集めた勲章の点数が加算される。勲章には2種類あり特定の敵を倒すと出るものと、自機の形態と同じアイテム（例えばファイター形態のときにF）を取った時に出るものがある。後者の勲章のほうが若干点数が高く、一度に出現する数も多い。

アイテム紹介

●**ファイター（F）**
飛行機形態に変形。ショット幅は普通で威力もそれなり。スタート時もこの形態で始まる。

●**ガウォーク（G）**
変形の途中で飛行機からロボットの手と足が出た形態。幅が狭いが非常に威力があるレーザーを発射することができるようになる。

●**バトロイド（B）**
ロボット形態に変形したワイドショットを撃つことができるようになる。威力も申し分ない。

●**パワーアップ（P）**
言わずと知れたパワーアップ。1個取るごとにショットが強くなる。

●**ボンバー（B）**
1個取るごとにボンバーが1発補充される。

●**ミサイル（M）**

ニューゲームジャングル

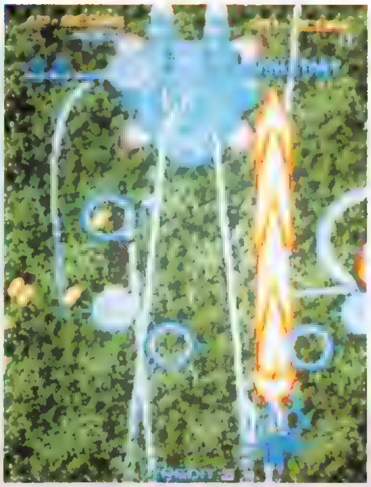
ため撃ちで発射されるホーミングミサイルとは別にサブウェポンのミサイルを発射できるようになる。このミサイルは敵を狙わず直進する。

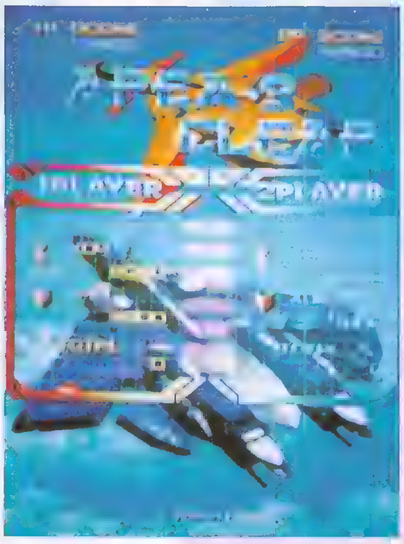
もうすぐ発売

発売は11月末を予定しているそうなのでシューティングファンの人もマクロスファンの人も、もう少しだけ待っていてください。


滝のグラフィックが非常に美しい。


丘の上空で激しい戦闘が繰り広げられる。


1面ボスと戦闘中のガルド機。


面クリア時にその面で集めた勲章の点数が加算される。


2面ボスの第1形態。スクロールは止まっている。


上の機体がVF-19、下がVF-21の雄姿。


ボンバー使用中。使用機体によってボンバーの性質が違う。


イサム機のバトロイド形態。画面の広範囲をカバーできる。


サブウェポンの残す軌跡がマクロスっぽい。

パズルボブルの第3弾の登場

パズルボブル3

PUZZLE BOBBLE 3™

©TAITO CORP.1996

今回のパズルボブル3は、新テクニックや新アイテムを加えバージョンアップして帰ってきた!!

担当：フニャ夫

あの名作が再び

タイトーからあのパズルボブルの新作が発表されるぞ。このパズルボブルシリーズは、初代パズルボブル、パズルボブル2、パズルボブル2X、そして今回のパズルボブルシリーズ第4弾のパズルボブル3が発売される。

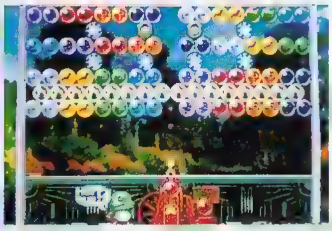
3種類のモード

●1Pパズルモード

このモードは、今までのパズルボブルシリーズと同じで、画面上のバブルを全部消してステージをクリアして行くモードだ。

このモードには、練習ステージ、ふつう、パズルボブル2・5の3つのモードがある。練習ステージは、全5面で基本的なルールをここで覚えるというもの。

パズルボブル2・5は、パズルボブル2のアレンジバージョンと考えてもらえばいい。

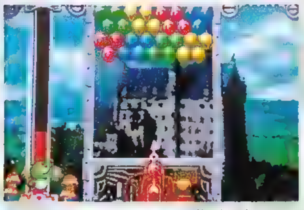


ゲーム画面は、こんな感じ。

新フィーチャー

●パズルモードの新仕様

ノーマルモードのみで遊べるこの新フィーチャー。このモードも基本的には、画面内にあるバブルを全部消して行けば、ステージクリアとなるのだが、だんだんとバブルが画面上部から落ちてくるので、のんびりとバブルを消していったのではきつくなるぞ。

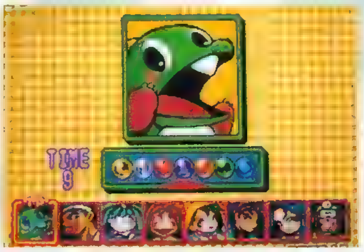


1Pモードのふつうのみ遊べる新フィーチャー。

●CPU対戦モード

このモードも今まで通りでCPUを相手に対戦して勝ち進んで行くもの。今回からは、8人のキャラクターが登場。

この8人のキャラクターは、それぞれ攻撃方法が違うので自分の好みの攻撃方法を選んで遊んでね。



対戦モードのプレイヤーセレクト画面。

●2P対戦モード

このモードは2人で対戦して、基本的には3本中先に2本取ったほうが勝ちとなる。

この対戦モードにもおこさま用、ふつう、マニアの3つのモードがあり、おこさま用は解説つき。ふつうはバブルの色の数がおこさま用より多くなったもの。

そして今回のマニアモードがこの対戦の最大のウリの1つで、設定されたマップでの対戦。というもの。この特殊バブルが入ったことにより対戦がさらに盛り上がることは間違いないだろう。



対戦モードの画面は、こんな感じ。

新テクニック

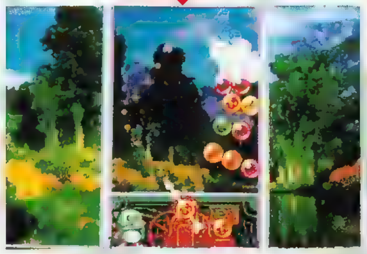
●天井反射テクニック

今回のパズルボブル3から新しく加わったテクニックがこの天井反射テクニックだ。では具体的にどういったテクニックか説明して行こう。今までのパズルボブルシリーズは、左右の壁に1度バブルを発射させるというものだったが、この天井反射テクニックは、左右どちらかの壁に1度バブルを反射させてからさらに天井にバブルを反射させるというもの。

今回は、この天井反射テクニックの習得が勝負のカギともいえる。この天井反射テクニックを使って、いらないバブルを画面外に消すことも可能だぞ。



これが噂の天井反射テクニック。

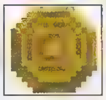


壁に1度バブルを反射させてから天井バブルを反射させることができるぞ。

特殊バブル

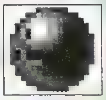
今回のパズルボブル3では、特殊バブルが4つ新しく増え全部で4種類の特殊バブルがある。1つ1つ説明していこう。

●おじゃまブロック



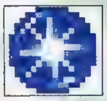
このおじゃまブロックを消すには、ブロックの周りについているバブルを消して落とさないとだめだぞ。

●メタルバブル



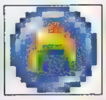
このメタルバブルは今まで通り、このバブルにぶつかったバブルをすべてこわしていくというもの。

●スターバブル



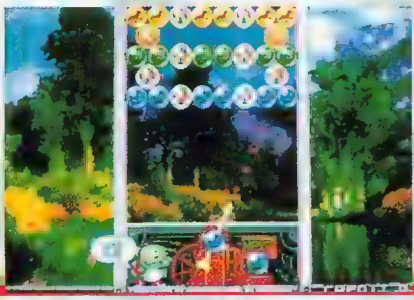
このスターバブルも今までと同じで、最初に当たった画面内のバブルと同じ色のバブルがすべて消えるというありがたいバブルなのである。

●レインボーバブル

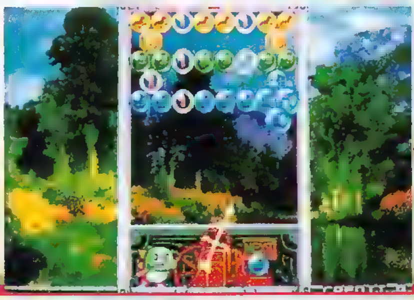


そして今回から新しく1つ増えたのが、このレインボーバブルだ。

簡単に説明をすると、このレインボーバブルの隣で消えたバブルと同じ色のバブルに変わるというもの。今回は対戦モードで、このレインボーバブルを使って連鎖するほど大攻撃になる。



この青バブルを消すと…。



レインボーバブルが青バブルに変わり連鎖反応をおこす。

続報

アイドル麻雀 ファイナルロマンス4



高嶺　桃
（たかみねもも）

●プロフィール
15歳　身長：141cm
B：76（A）　W：51　H：78
足のサイズ：21cm
3月3日生まれ（魚座）　血液型：B型

町内の超お金持ちの1人娘。プール付きの豪邸に住む。
ちょっとわがままでキュートな15歳。とにかくよく喋る。ペンギンをこよなく愛しており、家でもペンギンを飼っている。
私立高校の1年生。

●性格
両親が甘やかして育ててたため、非常にわがまま。
ちょっと自信過剰な所もある。女としての自分に自信がある。喜怒哀楽は激しい。
お金持ちなので、洋服から下着まですべてオーダーメイド。専門の仕立屋がいる。

●対局場所
彼女の家のプールサイド。

●麻雀の腕
性格を反映してか、強さにムラがある。その日の気分で好調、不調が決まるのだ。（ナキ系）

さて、みなさんお待ちかね、前回記事でもお伝えしたとおり、ファイナルロマンス最新作「ファイナルロマンス4」の続報をお伝えしていこうと思う。
今回は、「ファイナルロマンス4」に登場するキャラクターのうち、2人のプロフィール&キャラクターイラストを入手することに成功した。
一人は、とってもお金持ちのお嬢様であり、ペンギンさんが大好きという、「高嶺桃」ちゃんだ。服はすべてオーダーメイドという彼女、なのになぜセーラー服着用なのかは謎。これもオーダーメイドなのか？
二人めは、バスト92センチのFカップ少女、「山神紫乃」ちゃん。
巫女さんという彼女。彼女の巫女さん姿は拝めるのであろうか？
さて、これでキャラクター2人のプロフィールが公開された訳だが、これについて、本誌アイランド担当であり影のギャルゲー師匠、ぶちけんは、「92っスか、スゴイっすね。クハッ！」と、一見当たり障りのないコメントを残しつつも、目はそうは言っていなかったという。
さらに、本誌「虹色町の奇跡」東鳩真由美先生のDS－さんは、「このペンギン…怖いですね。」とだけ言い残し、すかさず虹色町の軌跡をプレイするため走り去っていった。
次回も再びキャラクター紹介の予定。次回登場するキャラクターも期待しよう。

山神紫乃
（やまがみしの）

●プロフィール
17歳　身長：163cm
B：92（F）　W：59　H：87
足のサイズ：23cm
7月13日生まれ（蟹座）　血液型：O型
町内の麻雀の神様を祭る「闘牌神社」の巫女さん。
祖母とふたりで暮らしている。おっとりした、恥ずかしがり屋。巨乳（笑）。

●性格
とにかくボーっとしている。
言葉遣いもゆっくり。表情の変化も少ない。とても恥ずかしがり屋さん。人前で肌をさらすなんて、とんでもないと考えている。胸が大きいことも恥ずかしがっている。
勉強はできる。
ボーっとしているので、何も考えていないように見えるが、本当は両親が家出したことを気にしており、祖母と両親が仲直りしてほしいと願っている。

●対局場所
闘牌神社の境内。

●麻雀の腕
さすが闘牌神社の巫女だけあって結構、手強い。が、まだ修業中であるため、詰めが甘い。（面前系）



すわ、コナミ新基板

COBRA（仮称）

AMショーにて現れた、新基板の謎に迫る!

世紀末に向けてコナミが放つ最終兵器!

それは突如として今年のAMショーに姿を現した!コナミブースの前を通りかかった人々は、誰もがその大画面モニターの中に映し出された圧倒的なビジュアルに目を奪われ、その足を止めた。

画面の中では、3Dモデリングされたキャラクターが、流麗に演舞を繰り広げる。『羅漢拳』の力強い動きが、モニターを通してギャラリーの目を圧倒した。

そう、これこそがコナミが満を持して放つ新基板、その名も『COBRA』(仮称)の初お目見えだったのである。

「COBRA」(仮称)のデモンストレーションのために姿を見せたこのゲームこそが、『PF573プロジェクト』と銘打たれた、コナミ新時代の口火を切る超新作格闘だったのである!



色んな処理が思いのまま。まさに宇宙時代の新技術。

COBRA、その実力の程は?

業務用CGゲームシステム基板として送り出された『COBRA』(仮称)、この基板はコンピューター業界の雄、『IBM』社と共同開発された。

ボードの要であるメインCPUは『パワーPC603e』を使用している。加えて、サブCPUには『パワーPC604』と『パワーPC403』を使用。

今をときめくパワーPCが一枚の基板に3枚も搭載されているのだ。その3つの電脳がフル稼働した日にゃ～、これまで以上に複雑で重い各種演算が、超高速で処理できるって寸法だ。

最近の主流であるポリゴンゲームはCPUの演算機能が大きくモノを言うが、この基板の生成可能ポリゴンは毎秒百万～五百万ポリゴン!その他ピクセル機能も既存のアーケードゲーム用システム基板の常識を覆す、超高速機能な描画能力を持つぞ。

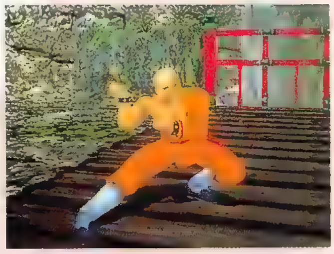
勿論、この基板のウリはそれだけではなく、256段階の特殊効果表現も可能だし、ポリゴンキャラクターの表面処理に使われている各種シェーディングやテクスチャー機能も大充実。

この基板の超スペックとコナミのセンスが加われば、いとも簡単に我々の想像を超えたゲームが生み出せることは必然だろう

コナミにプレッシャーをかけるようで悪いが、ぜひともこの基板の性能をフル活用したゲームで、早く遊んでみたいものだ。



指の一本一本までもがリアル!!迫力の「羅漢拳」!!



不自然さを感じさせない動きが、この基板の底力を感じさせる。

んで、『PF573』とは?

AMショーで『COBRA』(仮称)のデモ用として流れていた映像が、新作格闘ゲーム『PF573プロジェクト』であるが、ちいとばかしこの映像について触れておこう。

当日、画面の中で動いていたキャラクターは4人。中国拳法の一つ、羅漢拳を使うつるりんく…いやさ、謎の青年修行僧。形意拳らしき動きを見せる女性、これは写真でもチラと出ていますね。

あとは沖縄唐(空)手を使うハチマキ青年と、ロンゲの小粋な骨法使い。共に日本人。とりあえず、当日動いていたのはこの4人でした。

まだゲームの全貌が見えていないので、操作系、ゲームシステムなどは全く不明であるが、このゲームの登場人物は、全員『東洋系』になる予定らしい。

東洋系といったら忍者やテコンドーやモンゴル相撲とかが出るのかなあなどと期待も膨らむが、とりあえず正式にゲーム内容が発表されるまで待ちましょう。

そんなこんなで、期待膨らむ新基板『COBRA』(仮称)。これからどんなゲームが創造されていくのか楽しみだぜー!

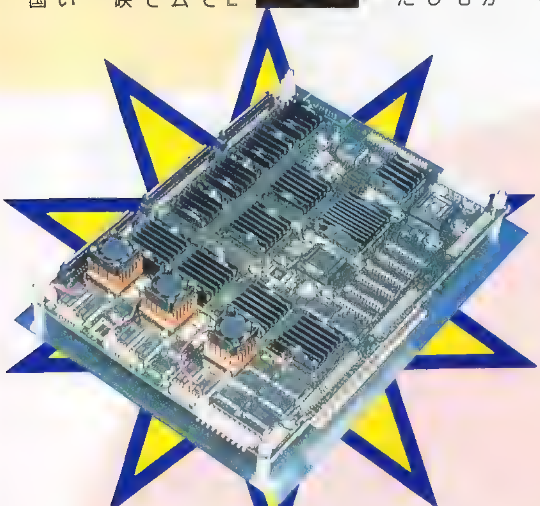
個人的にはこの基板でミスティックウォリアーズやクライムファイターズの続編を作ってもらいたいものである。



背景の流れ落ちる滝も圧巻。雨、霧、光すらも制御可能。



ショー当日には、この画面に驚異の映像が繰り広げられた。



これがCOBRA(仮称)。かっこいいでしょ。

人類の明るい未来のために

人類全能化計画

技・脳・体

世紀末に向けて人類の技術力、脳力、体力を測定、強化するエレメカが登場。

担当:KKY-いなりん

人類全能化計画

「1999年人類滅亡」

突然目の前に現れた、未来人であると名乗るその男は、はっきりとそう告げたのである。そして、一通の封筒を残し、空間へ吸い込まれるように消滅した。1988年、某ゲームメーカーの研究開発拠点「未来研究所」での出来事である。

封筒にはハングル文字で記された、一通の手紙が入っていた。「来たるべき世紀末に備え、全人類の能力を強化せよ！」意味不明な書き出しで始まるその手紙には、人類滅亡を回避するためには人類の能力を強化しなければならないということ、そして、そのためには楽しく能力を強化するトレーニングマシンが必要である、といったことが書かれていた。

翌日、極秘裏にあるプロジェクトが結成された。そのプロジェクトの名前は「人類全能化計画」。未来人の要求した「能力測定&強化マシン」を開発するチームである。

プロジェクト開始から1年、夜も昼もない生活を続けて研究したが、開発は一向に進まなかった…。「このままここで研究していても進展は見込めない」そう判断した彼らは、あらゆる能力強化方法を会得するため、世界各地へと散ったのである。

あるものは多重知能理論を学ぶため、米国へ渡り大脳生理学の権威を訪ね、またあるものはツボの神秘を調査するため、中国に渡り東洋医学の研究に没頭した。ほかのメンバーも瞑想学、陰明道、漢方、ヨガ、アロマテラピーなど能力強化につながりそうなありとあらゆる知識の会得に努めたのである。

8年後、彼らは帰国した。そして、その足で試作室に向かうと、何かに取りつかれたかのように黙々と作業しつづけたのである。一週間後、妖しげな機械が完成した。

己が力をすべて解放せよ

ナムコから「能力測定&強化」ができるエレメカが発売される。

遊び方は、筐体に付いている赤い「スライドボール」を奥の画面に向かって投げ込んで、目標を破壊するというエレメカらしいシンプルでわかり易いものとなっている。

測定可能な能力は「技術力、脳力、体力」の3つがあり、それぞれに幾つかのミニゲームが用意されている。1回のプレイでは、「技、脳、体」それぞれ3つの項目から、測定方法を1種類ずつ選択してプレイする。

測定がすべて終了すると総合評価が表示され、「全能者育成計画書」が発行される。

この全能者育成計画書には現在の能力レベル、能力解析結果、全能化プログラムが書かれている。これが面白いので、一例を紹介しよう。

能力解析結果

「反応精度に異常を発見」

反応精度は、顔面のコンディションを整えるのに必要とされる能力です。「コンタクトを入れるとき」「差し歯にするとき」「ヒゲを剃るとき」に、反応精度にムラがあるあなたは洗面所を血の海にすることでしょう…。全能化プログラムを実行し、穏やかな朝を過ごしてください。

全能化プログラム

「反応精度」強化指令その1

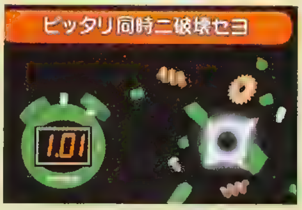
思い通りの位置で頭出しができるようになるまで、ビデオ鑑賞禁止。

「反応精度」強化指令その2

蚊に刺されたら、0・5cc吸われた瞬間に叩き落とせ。



「反応精度」高速回転するマトを一撃で破壊する。

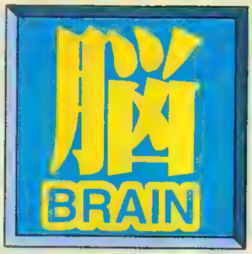


「バランス感覚」2つの時計をぴったり同時に破壊する。





「語学力」?にあてはまる適切な文字を速やかに破壊する。

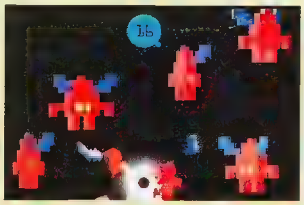




「数字認識力」小さい順に、速やかに数字を破壊する。




「連続反射能力」人形にボールをぶつけて上空に跳ね返し、落下を阻止する。


「宇宙防衛能力」次々に飛来するギャラクシアンを撃退する。





ゲーメストムック

サムライスピリッツ 天草降臨™

定価980円
11月29日発売!!

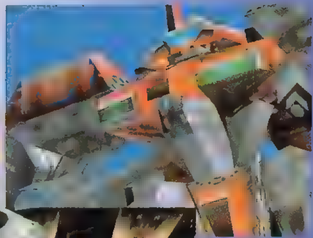
怒が天を轟かす!!



これまで独特の緊張感を生み出してきたサムライスピリッツは、今回もさらなる迫力をもって生と死のかけひきが展開される。「サムライスピリッツ天草降臨」では17人のキャラクターが使用できるが、修羅と羅刹の対極選択により実質34キャラクターが存在する。そのすべてのキャラクターの基本操作から必殺技、そして基本システムや特殊操作を紹介するぞ！「サムライスピリッツ天草降臨」で生き抜くための絵巻が今、開かれる。


DEAD OR ALIVE

読んで極めろ。



▲アラリック



◀スハルタカス

この表紙が目印だ！▼





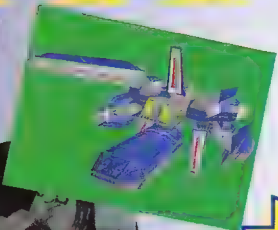
カイセリック▶

◆8ロック、16ロック別のスコアアタックに重点を置いたゲーメストならではの全ステージ徹底攻略！
◆登場キャラクター、各ステージの設定データも満載！
◆開発者インタビューやCDアルバム録音風景も余すところなく収録した永久保存版！

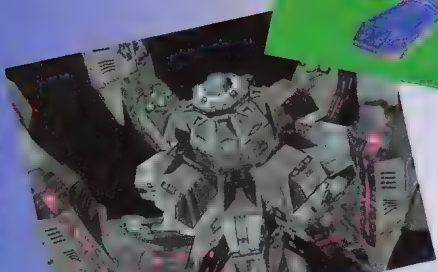
GAMEST MOOK Vol.53 レイストーム
定価:1.480円
好評発売中

新声社の『レイストーム』ムック＆ビデオ

RAY STORM



◀ゼノビア



▶エクトラシル



◀ハンニバル

業界随一の稼ぎプレイ！

GAMEST VIDEO レイストーム

11月15日発売

価格:5.800円(税込)〈本体:5.631円〉
商品番号:GV-30収録時間:70分(予定)

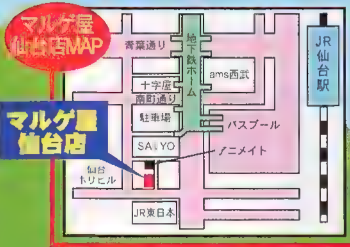
◆8ロック、16ロックの稼ぎプレイをノーカット収録！
◆限りなく全一に迫る驚異のスコアアタック！
◆プレイヤーはキャサ夫＆ＫＭＴ。

見て極めろ。

㋖ゲ屋仙台店12月オープン!!

大人気のお楽しみ福袋やサイン会・
ゲーム大会などイベントも盛りだくさん
用意してお待ちしておりま～す！
早く仙台のみんなに
会えるように
スタッフ一同、
頑張ってるよ！
楽しみに待っててね★





それと…、マルゲ屋仙台店の
場所が、事情により変わって
しまいました。新しい場所は
左記のとおりです。

住所：〒980仙台市青葉区
中央4-9-13 仙台ホリヒル

マルゲ屋神保町本店より



みんな、マルゲ屋に来てくれてありがとう!!
開店記念福袋はおかげさまで完売となりました。
次回の新年おめでとう福袋にご期待ください!!
皆様のお買い上げ誠にありがとうございました。

※マルゲ屋福岡店オープンは、もうちょっと延びます。…ごめんね★

応　募　要　項

【勤務地】マルゲ屋仙台店（仙台市内）※社員・アルバイト募集
マルゲ屋神保町本店※アルバイト募集　ゲームセンター※社員募集
マルゲ屋福岡店（福岡市内）※アルバイト募集
マルゲ屋大阪上六店※アルバイト募集

【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送りください。選考のうえ、面接日をご連絡します。
※社員の面接は本社で、アルバイトの面接は現地で行います。（面接時の交通費は全額支給）

【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26　ＴＥＬ03-3293-9069　担当／都築（つづき）まで

天下一ゲーマーの店 ㋖ゲ屋 Super Gamer's Market MARU-GE-YA


BANPRESTO
話題独占!! 超人気シリーズ第3弾!!
この爽快感がシューティングの
歴史を変える!
MACROSS PLUS
マクロスプラス
©1995 BIG WEST
©BANPRESTO 1996 MADE IN JAPAN
【仕様】8方向レバー／2ボタン／縦画面・縦スクロール
●1人プレイ＆2人同時プレイ、途中参加可能


The Future Is Now
SNK
復活の時、来たる。


ネオジオCD版
[価格6,800円(税別)]
12月27日発売予定!
ネオジオ版[価格32,000円(税別)]は
11月29日発売予定!
侍魂天草降臨
サムライスピリッツ
天草降臨
あまくさこうりん
TM
天草四郎の怨念が再び現世に蘇る!今度の侍魂は、天草復活編!!
©SNK 1996
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です。


熱きオーラを放て!!
THREE-DIMENSIONAL
SKULLOMANIA
HOKUTO
RYU
QSOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CAPCOM®

STREET FIGHTER EX 3

ストリートファイターEX

◆2Dの醍醐味をデフォルメ化し、面白さはそのままにさらに3Dへと進化した「デフォルモーション」。
◆相手のガードをも打ち崩す「ガードブレイク」採用。相手のガードめがけ容赦なく連続攻撃をしかけろ。
◆お馴染みのスーパーコンボも健在、そしてさらに「スーパーキャンセル」がキミの闘いをもっと熱くする。







画面は開発中のものです。



販売元：株式会社カプコン®

＜AM販売事業部＞ ●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)946-6659　東京:(03)3340-0718　札幌:(011)281-8834　仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493　広島:(082)223-3339　松山:(0899)34-8786　福岡:(092)441-1991

開発元：株式会社アリカ

●〒150　東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号（三富ビル新館6階）

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



ゲーメスト

December 1996 12.15
No.185
平成8年12月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第26号通巻185号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
定価500円(本体485円)送料140円
雑誌22443-12／15

T1022443120502